The Settlers IV
Złota Edycja

















SPIS TREŚCI







SPIS TREŚCI







SPIS TREŚCI





SPIS TREŚCI





THE SETTLERS IV®







1. Wprowadzenie

Witajcie w świecie gry THE SETTLERS IV! Odkryliście właśnie cudowną krainę zamieszkaną przez wyniosłych Rzymian, mądrych Majów i walecznych Wikingów. Wzajemne współistnienie tych trzech, jakże różnych cywilizacji, będzie motywem przewodnim niniejszej gry. Czekają na Was różnorodne zadania, a do upragnionego celu często prowadzi wiele dróg. Tworzenie się nowej, stabilnej, bezpiecznej i, co najważniejsze, szczęśliwej społeczności, to fascynujący proces, który dostarczy Wam wielu godzin rozrywki.

Podobnie jak jej poprzedniczki, *THE SETTLERS IV* łączy w sobie cechy symulacji małego społeczeństwa z grą strategiczną, gdzie Wasze decyzje mają bezpośrednie przełożenie na dalsze losy zarządzanego przez Was osiedla. A czeka na Was cała gama różnorodnych zadań: Od zapewnienia podstawowych surowców budowlanych (jak drewno i kamień) po utworzenie skomplikowanych ciągów produkcyjnych w wyniku których powstaną inne produkty niezbędne do prawidłowego funkcjonowania Waszej społeczności. Będziecie również musieli zadbać o życie duchowe Waszych poddanych (budując świątynie) oraz zapewnić wszystkim Osadnikom bezpieczeństwo (szkoląc i wydając odpowiednie rozkazy oddziałom wojskowym). Przyjdzie Wam kierować poczynaniami całej rzeszy postaci, od prostych drwali i myśliwych, przez hutników i płatnerzy, na specjalistach od sabotażu kończąc. Podobnie jak w prawdziwym życiu, każdy z nich potrzebował będzie dachu nad głową, odpowiedniej ilości jedzenia i narzędzi do pracy. Dopiero w *THE SETTLERS IV* przekonacie się jak drastyczne konsekwencje dla gospodarki kraju może mieć np. przerwanie wydobycia węgla przez górników!

THE SETTLERS IV oferuje wiele rodzajów rozgrywek, zarówno dla jednego jak i dla wielu Graczy. Oprócz podstawowej opcji zmierzenia się z przeciwnikiem komputerowym, gra umożliwia prowadzenie potyczek, również za pośrednictwem sieci lokalnej (LAN) lub Internetu. Na potrzeby tego ostatniego twórcy gry udostępnili specjalny Blue Byte Game Channel (BBGC).

W wielu przypadkach będziecie w stanie samodzielnie ustalać warunki zwycięstwa lub porażki tak, by móc w pełni skoncentrować się na aspekcie gry, który Waszym zdaniem zasługuje na szczególną uwagę. Waszym celem może być zarówno podbicie i okupacja wszystkich sąsiednich krajów, jak i budowa najpiękniejszego osiedla - *THE SETTLERS IV* nie stawia w tej dziedzinie żadnych ograniczeń.

Oprócz wymienionych wcześniej trzech ras podstawowych, fabularna część gry została wzbogacona o czwartą, sterowaną przez komputer rasę - Mroczne Plemię. Przewodzi mu nienawidzący światła i zieleni bóg Morbus, który postanowił przekształcić Ziemię w ponure, szare pustkowie. Powstrzymanie jego zbrodniczych zapędów będzie Waszym głównym zadaniem!

Rozejrzyjcie się trochę w świecie *THE SETTLERS IV* i pozwólcie by urzekło Was jego bogactwo. Dobierzcie odpowiedni do swoich wymagań poziom trudności, korzystajcie z dołączonego do gry systemu podpowiedzi i przede wszystkim grajcie, grajcie i jeszcze raz grajcie! Oby satysfakcja płynąca z obserwacji sprawnie funkcjonującej społeczności wzniesionej Waszymi rękami była jak największa!







2. Instalacja

Jeśli w Waszym systemie uaktywniona jest funkcja AutoPlay, to instalacja *THE SETTLERS IV* rozpocznie się natychmiast po włożeniu płyty z grą do napędu CD-ROM. W przeciwnym wypadku, po umieszczeniu płyty w napędzie należy uruchomić znajdujący się na niej program „AUTORUN.EXE". Program instalacyjny przeprowadzi Was teraz przez cały proces instalacji.







3. Szybki Start!

Ten rozdział przeznaczony jest głównie dla tych niecierpliwych Graczy, którzy chcieliby zacząć przygodę z *THE SETTLERS IV* jeszcze przed zapoznaniem się z całością niniejszej instrukcji. Zamieszczone tu zagadnienia z konieczności opisano dość pobieżnie - bardziej szczegółowe instrukcje znajdziecie w innych rozdziałach podręcznika.

3.1 O co chodzi w THE SETTLERS IV?

Podstawy

Waszym zadaniem jest wybudowanie jak najlepszego osiedla, co oznacza zapewnienie mu dużej populacji, rozwiniętego przemysłu i bezpieczeństwa przed najazdami wrogów. W tym celu będziecie wydobywać i przetwarzać surowce naturalne, kierować rozwojem szeroko pojmowanego rolnictwa oraz szkolić i dowodzić jednostkami wojskowymi. Prowadzenie wojny wymaga sprawnie funkcjonującej gospodarki - fakt ten jest w *THE SETTLERS IV* szczególnie widoczny.

Poniżej znajdziecie krótki opis najważniejszych cech tej gry.

3.1.1 Wznoszenie budynków

Budynki Podstawowe

Podstawową zasadą *THE SETTLERS IV* jest to, że sprawnie funkcjonujące osiedle wymaga przemyślanego budownictwa. Podstawową metodą planowania i rozbudowywania różnych gałęzi przemysłu jest bowiem wznoszenie odpowiednich budynków. Zamiast wydawać Osadnikowi polecenie: „Zetnij kilka drzew" musicie wybudować chatę Drwala. Po jej ukończeniu jeden z Waszych poddanych weźmie siekierę i wyruszy do pracy przy wyrębie. Pozyskane w ten sposób bale będzie można przerobić na deski w Tartaku, itd.

Oto lista pozostałych budynków podstawowych:

- Chata Kamieniarza - Kamieniarze wykuwają ze skał mniejsze kamienie. Narzędzie: kilof.
- Chata Leśnika - Leśnicy sadzą nowe drzewa i nie potrzebują żadnych narzędzi.





Kilka podpowiedzi:

- Pamiętajcie, że Leśnik sadzi więcej drzew niż da radę wyciąć pojedynczy Drwal.
- Budowa Tartaku w pobliżu Chat Leśnika i Drwala pozwoli skrócić czas transportu drewna.
- W przeciwieństwie do drewna, zapasy kamienia są ograniczone i mogą ulec wyczerpaniu.
- Chaty Kamieniarzy powinny się znajdować w bezpośrednim sąsiedztwie skał.
- Po wyczerpaniu zapasów kamienia można wyburzyć chaty Kamieniarzy, odzyskując połowę kosztów ich wybudowania.

3.1.2 Kopalnie i Górnicy

Ale budownictwo to nie jedyny sposób pozyskiwania nowych materiałów. Produkcja narzędzi i oręża będzie możliwa dopiero po zapewnieniu zapasów węgla i żelaza. Tu z pomocą przyjdą Wam kopalnie.

Wydobycie surowców

Rudy metali i węgiel wydobywane są w kopalniach. Węgiel może zostać wykorzystany natychmiast po jego wydobyciu, ale rudy metali przydadzą się na coś dopiero po przetopieniu w Hutach.

Żywność dla Górników

Każdy z Górników ma swój ulubiony rodzaj pożywienia (uzależniony od rodzaju kopalni, w której pracuje). Jedna porcja ulubionego jedzenia wystarczy Górnikowi na dziesięć wypraw pod ziemię, inny pokarm - tylko na dwie.

3.1.3 Produkcja żywności

Chleb

„Skąd się bierze chleb?", spytacie. Najpierw Rolnik musi zasiać zboże, dopilnować jego wzrostu i ściąć je przy użyciu kosy. Tak powstałe ziarno trafia do Młyna, gdzie przerabiane jest na mąkę. W Piekarni mąkę dodaje się do wody dostarczonej przez Nosiwodę i chleb gotowy. Prawda, że proste?

Mięso i ryby

Pozyskanie mięsa wymaga posiadania chociaż jednego Hodowcy. Pamiętajcie, że hodowla zwierząt wymaga stałych dostaw wody (Nosiwoda) i ziarna (Rolnik). Dorosłe zwierzęta trafiają do Rzeźni (narzędzie: topór). Zdobywanie ryb jest nieco prostsze: wystarczy wybudować chatę Rybaka (narzędzie: wędka) w pobliżu wybrzeża lub rzeki.

Narzędzie i oręż

3.1.4 Wytwarzanie narzędzi i oręża

Na początku rozgrywki otrzymacie pewnie skromny zapas surowców i narzędzi, który powinien Wam wystarczyć do rozpoczęcia pracy. Jednak nawet przy rozsądnym gospodarowaniu te początkowe materiały nie wystarczą na długo. Wytwarzaniem narzędzi zajmuje się Kowal. Zapewnienie mu nieprzerwanych dostaw surowców to Wasze podstawowe zadanie w ciągu całej gry. Podobnie ma się sprawa z Płatnerzami, którzy zaopatrują osiedle w oręż.







3.1.5 Poszerzanie horyzontów

Dlaczego ekspansja?

W poszukiwaniu nowych złóż surowców często przyjdzie Wam powiększać terytorium osiedla tak, by objęło ono wszystkie podstawowe zasoby. Trudno wszak oczekiwać, by górnicy rozpoczęli wydobycie surowców na piaszczystych plażach a rybacy zarzucili sieci w samym środku pustyni!

Jak pozyskiwać nowe ziemie?

Rozszerzenie osiedla wymaga wybudowania Wież lub Zamku. W ostateczności można też nakazać przesunięcie granic Pionierom, ale bez odpowiedniej obrony tak pozyskany teren łatwo wpadnie w ręce wroga.

Przy rozszerzaniu terytorium należy pamiętać o dwóch rzeczach:

1. Każdy Pionier potrzebuje łopaty.
2. Sama Wieża nie zapewnia żadnej ochrony – należy w niej jeszcze umieścić Rycerza lub łucznika. Naturalnie Rycerz bez miecza lub łucznik bez łuku będą mogli co najwyżej obrzucić wroga wyzwiskami.

Dodatkowo obydwie opcje różnią się kosztami wprowadzenia, więc stosując którąś z nich upewnijcie się, że gospodarka Waszego osiedla będzie im w stanie podołać.

3.1.6 Pozyskiwanie nowych Osadników

Rezydencje

Niezależnie od lokalizacji, powierzchni, ilości surowców i budynków, osiedle nie będzie mogło normalnie funkcjonować bez... Osadników (ang. Settlers!) Nowych mieszkańców pozyskacie, budując dla nich rezydencje: małą (na 10 Osadników), średnią (20) lub dużą (30).

Pamiętajcie, że nie wszyscy Osadnicy wymagają zakwaterowania:

a) Podstawowe zawody: Tragarze, Kopacze i Budowniczowie nie wymagają zakwaterowania.

b) Niektóre zawody (Piekarze, Górnicy, itp.) nie wymagają zakwaterowania, gdyż mieszkają w swoich miejscach pracy.

c) Żołnierze: Rycerze, łucznicy i ich towarzysze mieszkają w Koszarach.

d) Specjaliści: Pionierzy, Złodzieje, Sabotażyści, Ogrodnicy i Geolodzy mieszkają pod rozgwieżdżonym niebem.

3.1.7 Wojsko

Żołnierze i Wieże

Jak się już zapewne domyśliliście konflikty zbrojne nie stanowią podstawy gry w *THE SETTLERS IV*, często są jednak nieuniknione. Odpowiednio liczna armia zapewni Waszym osadom bezpieczeństwo i umożliwi łatwe zajmowanie kolejnych terytoriów.





Oprócz, poznanych wcześniej, Rycerza i Łucznika, do Waszej dyspozycji pozostają:

- Dowódcy oddziałów (jednakowi dla wszystkich ras)
- Jednostki specjalne (zależne od rasy)
- Machiny wojenne (zależne od rasy)
- Okręty wojenne (zależne od rasy)

Zdolność bojowa

Na początku gry zdolność bojowa Waszych żołnierzy jest zdecydowanie większa, kiedy przebywają oni na terenie własnego osiedla. Pamiętajcie, że rozbudowa osiedla wpływa na to jak bardzo przywiązani są do niego jego obrońcy. Pomocne mogą się zwłaszcza okazać tzw. Atrakcje – szczególnie piękne monumenty podnoszące znacznie atrakcyjność osiedla. Nie są one może zbyt tanie, ale Wasi żołnierze o wiele chętniej przelewać będą krew w obronie osiedla z dużą ilością Atrakcji.

Mana, magia i alkohol

3.1.8 Magia

Świat *THE SETTLERS IV* to coś więcej niż budowanie, produkcja i ciągłe wzmacnianie armii. Może nie widać tego na pierwszy rzut oka, ale Wasi Osadnicy są wyznawcami którejś z religii i oddają cześć jej bóstwom.

Co może ocalić osiedle, którego gospodarka legła w gruzach, armia wzięła sobie długi urlop a wróg niecierpliwie puka taranem do bram? Oczywiście – tylko cud! Pamiętajcie, że Wasi Kapłani obdarzeni są pewnymi szczególnymi mocami. Niestety do ich wykorzystania potrzebna jest energia magiczna zwana również maną. Mana występuje w pewnych śladowych ilościach w naturze, ale jedynym sensownym sposobem jej pozyskiwania jest składanie ofiar z alkoholu w Małych Świątyniach. Prawdziwe czynienie cudów zaczyna się jednak dopiero po wybudowaniu Dużej Świątyni.

3.2 Zmiany w stosunku do THE SETTLERS III

Dla weteranów serii THE SETTLERS zamieszczamy krótki opis głównych różnic pomiędzy tą edycją gry a jej poprzedniczką:

3.2.1 Wojsko

- Wartość bojowa armii zależy teraz bezpośrednio od wartości osiedla.
- Poziom żołnierzy ustalany jest już podczas ich szkolenia. Możliwości dalszego awansu są znikome.
- Jednostki od pierwszego do trzeciego poziomu są dostępne od początku gry, choć oczywiście różnią się kosztem przeszkolenia.
- Każda rasa ma charakterystyczną dla siebie jednostkę specjalną.
- W *THE SETTLERS IV* można budować okręty wojenne.





3.2.2 Specjaliści

- Jednostki specjalne mogą być zmieniane w Tragarzy, ale tylko na terytorium ojczystego państwa.
- Nowa jednostka – Ogrodnik. Odzyskuje on terytoria zajęte przez Mroczne Plemię.
- Pionierzy potrzebują do pracy łopaty.
- Nowa jednostka (tylko wielu Graczy): Sabotażysta. Sabotażyści mogą zniszczyć DOWOLNY budynek przeciwnika.
- Geolog potrzebuje młotka.

3.2.3 Zmiany techniczne

- Zupełnie nowy engine graficzny! Płynne powiększanie obrazu (dzięki pełnej obsłudze akceleracji sprzętowej) pozwoli Wam niemal zaglądać Waszym Osadnikom przez ramię!
- Rozdzielczości od 800x600 do 1280x1024.
- Poprawiony poziom sztucznej inteligencji (SI).
- Bardziej szczegółowa grafika.
- Renderowane przerywniki filmowe.
- Możliwość swobodnej konfiguracji wiadomości systemowych.

3.2.4 Zmiany ogólne

- Nowa profesja: Myśliwy. Jak łatwo się domyślić, w grze pojawia się również zwierzyna łowna.
- Nowe wyzwanie pod postacią Mrocznego Plemienia.
- Rozbudowany system podpowiedzi w trakcie gry.
- Nowy rodzaj rozgrywki dla jednego Gracza: Swobodne Osadnictwo.
- Nowe rodzaje rozgrywki dla wielu Graczy: Settlefest i Współpraca.
- Atrakcje czyniące osiedle bardziej atrakcyjnym i zwiększające waleczność oddziałów wojskowych.
- Możliwość wyboru kolorów i pozycji startowych.
- Zupełnie nowy interfejs użytkownika.
- Możliwość handlu z innymi Graczami (tylko wielu Graczy)
- Wybór herbu zdobiącego wieże i zamki.
- Darmowy serwer do gry w Internecie: Blue Byte Game Channel (BBGC) dostępny z www.bluebyte.net
- Możliwość precyzyjnego określenia liczby szkolonych Kopaczy i Tragarzy.





4. Początki

Natychmiast po uruchomieniu *THE SETTLERS IV* ukaże się Wam główny ekran z następującymi opcjami.

4.1 Przewodnik

Jeśli jest to Wasza pierwsza wizyta w świecie *THE SETTLERS IV* rozpocznijcie zabawę od zapoznania się z tym przewodnikiem po wszystkich najważniejszych funkcjach gry. Po ukończeniu tych dwunastu prostych misji treningowych, wyrobicie sobie ogólne pojęcie o współzależności różnych mieszkańców osiedla. Pamiętajcie, że również w trakcie właściwej gry do Waszej dyspozycji pozostaje rozbudowany system podpowiedzi.

4.2 Tryb dla jednego Gracza

Samotny Gracz znajdzie w *THE SETTLERS IV* trzy diametralnie różne rodzaje rozgrywki. W zależności od osobistych preferencji, gra może się toczyć na jednym z kilku poziomów trudności.



4.2.1 Trzy rasy

Pierwsza opcja – „Trzy Rasy" zawiera fabularny ciąg kilku misji, oddzielny dla każdej z ras. W tym trybie kolejny etap można rozpocząć dopiero po pomyślnym ukończeniu poprzedniego.





4.2.2 Mroczne Plemię

W tym trybie Waszym zadaniem będzie pokonanie ponurego Mrocznego Plemienia. W ciągu tych dwunastu misji będziecie musieli pokrzyżować plany przebiegłego Morbusa i powstrzymać ekspansję jego armii.

4.2.3 Własne mapy

Ostatni tryb rozgrywki, przeznaczony dla jednego Gracza, to możliwość gry we własnoręcznie stworzonym świecie. Po prawej stronie ekranu możecie ustalić, czy będziecie grać na którejś z map dołączonych do gry, czy na mapie stworzonej własnoręcznie bądź przez innych Graczy.

Każdą mapę *SETTLERS N* charakteryzuje kilka prostych współczynników, które wpływają na przebieg gry. Są one wyświetlone w specjalnej tabelce:

- Rozmiar mapy
- Maksymalna liczba Graczy
- Dopuszczalne rodzaje rozgrywek

Pod tabelką znajdziecie uproszczony podgląd wybranej mapy i kilka opcji do wyboru:

- Nazwa gry: wpiszcie tu nazwę nowej gry bądź tytuł misji.
- Rodzaj gry: Wybierzcie jeden z dostępnych rodzajów rozgrywki.
- Gracze/drużyny: Tu wprowadzacie liczbę uczestników/drużyn.
- Zasoby: Określa ilość zasobów dostępnych dla każdego Gracza na początku rozgrywki. Rozpoczęcie gry z większą ilością zasobów umożliwia szybszą rozbudowę osiedla.
- Ustawienia: ta opcja dotyczy wyłącznie trybu dla wielu Graczy i umożliwia wybór spośród kilku ustawień parametrów gry.

Teraz naciśnijcie strzałkę w prawo na dole ekranu. Na kolejnym ekranie dokonacie edycji pozostałych parametrów a w tym:

a) Pozycji początkowej

b) Drużyny

c) Rasy

d) Flagi

Parametry te mogą być różne dla każdego z Graczy. Ponowne kliknięcie ikony strzałki przeniesie Was do świata gry.

4.3 Tryb dla wielu Graczy

THE SETTLERS IV umożliwia Wam sprawdzenie swoich umiejętności w walce z innymi graczami za pośrednictwem sieci lokalnej (LAN) i Internetu.

4.3.1 Gra w sieci lokalnej (LAN)

Po wybraniu tej opcji na ekranie ukaże się lista wszystkich gier toczonych aktualnie w sieci LAN. Do gry można dołączyć klikając jej nazwę lub bezpośrednio wpisując odpowiedni adres gospodarza. Przycisk ZNAJDŹ GOSPODARZA wyświetla listę dostępnych gier. Przycisk służący do tworzenia własnych gier znajdziecie u dołu ekranu.

a) Tworzenie gry dla wielu Graczy

Gra dla wielu Graczy musi posiadać gospodarza, czyli komputer, na którym została utworzona i na którym zapisane są wszystkie jej parametry. Pozostali gracze są gośćmi, dołączającymi do gry po jej utworzeniu przez gospodarza.

Korzystając z ikon po prawej stronie ekranu, wybierzcie mapę, na której będzie się toczyć gra. Listę dostępnych gier znajdziecie w tabelce po lewej stronie.



Tam też znajduje się lista parametrów charakteryzujących każdą mapę. Przyciski znajdujące się na górze tabelki umożliwiają sortowanie map pod względem wielu współczynników.

Uproszczony podgląd wybranej mapy ułatwi wam dokonanie wyboru. Teraz należy zdefiniować pozostałe parametry, takie jak:

- Nazwa gry: nazwa ta będzie wyświetlana na liście dostępnych gier.
- Rodzaj gry: jeden spośród dostępnych rodzajów rozgrywki.





- Gracze/drużyny: Tu wprowadzacie liczbę uczestników/drużyn.
- Zasoby: Określa ilość zasobów dostępnych dla każdego Gracza na początku rozgrywki. Rozpoczęcie gry z większą ilością zasobów umożliwia szybszą rozbudowę osiedla.
- Ustawienia: Ta opcja umożliwia wybór spośród kilku ustawień parametrów gry.
- Hasło: Umożliwia wprowadzenie hasła zabezpieczającego. Tylko Gracze, którzy je podadzą, będą mogli dołączyć do gry.

Teraz wystarczy kliknąć na znajdującą się u dołu ekranu strzałkę w prawo.

b) Dołączanie do gry dla wielu Graczy

Przed dołączeniem do gry dla wielu Graczy należy (w porozumieniu z gospodarzem) zdefiniować następujące parametry:

a) Pozycja startowa b) Drużyna

c) Rasa d) Kolor w trakcie gry

e) Flaga

Lista parametrów dla każdego gracza znajduje się w specjalnej tabeli. Gospodarz może dodatkowo określić siłę przeciwników komputerowych. Pomarańczowy monitor oznacza słabego rywala, czerwony – silnego. W szczególnych sytuacjach gospodarz może również wykluczyć z dalszej gry któregoś z Graczy.

4.3.2 Gra za pośrednictwem Blue Byte Game Channel

Kliknięcie na przycisk INTERNET uruchomi Waszą przeglądarkę internetową i połączy Was z serwerem BBGC. Dzięki połączeniu internetowemu będziecie mogli zmierzyć się z Graczami z całego świata, wziąć udział w turniejach, dyskusjach a nawet oficjalnych testach kolejnych wersji gry. Na BBGC znajdziecie również najświeższe informacje dotyczące produktów firmy Blue Byte.

Po utworzeniu osobistego profilu należy wprowadzić pseudonim i hasło dostępu.







Tworzenie i dołączanie do gier na BBGC nie różni się zbytnio od gry w sieci lokalnej. Istnieją jednak dwie istotne różnice:

a) „Ping" wskazuje szybkość połączenia z innymi Graczami. Zielony kolor oznacza połączenie szybkie, pomarańczowy - przeciętne a czerwony – wolne.

b) Lista rankingowa pozwoli Wam zorientować się w przybliżonej „sile" przeciwników.

Dokładniejszy opis pozostałych opcji znajdziecie w części 4.3.1.

4.4 Rodzaje rozgrywek w THE SETTLERS IV

4.4.1 Konflikt (jeden Gracz/wielu Graczy)

Jedynym celem uczestników jest całkowita dominacja nad światem. Grać można pojedynczo lub w większych drużynach.

4.4.2 Lista Rankingowa (tylko wielu Graczy)

Gry tego typu dostępne są tylko na wybranych mapach. Głównym celem rozgrywki jest gromadzenie punktów. Na BBGC znajdują się listy rankingowe klanów i pojedynczych Graczy.

4.4.3 Współpraca (tylko wielu Graczy)

Wszyscy Gracze jednoczą się przeciw siłom sterowanym przez komputer.

4.4.4 Wojna Ekonomiczna (tylko wielu Graczy)

Gra toczy się przez określony okres czasu. Zadaniem uczestników jest wyprodukowanie największej ilości w czterech z siedmiu kategorii dóbr.

4.4.5 Settlefest (tylko wielu Graczy)

W tym trybie nie spotkacie ludzkich przeciwników. Gracze umieszczani są na identycznych mapach, ale niejako w równoległych światach. Mając te same warunki początkowe ich zadaniem jest jak najszybsze osiągnięcie ustalonego wcześniej celu.

4.4.6 Swobodne Osadnictwo (tylko jeden Gracz)

Nie ma z góry narzuconego celu, nie ma przeciwników. Jedynym zadaniem Gracza jest wybudowanie porażająco pięknego osiedla. Jak to zrobić? Czytajcie dalej!





4.5 Instrukcja

Naciśnięcie przycisku z napisem INSTRUKCJA wyświetli na ekranie zawartość niniejszego podręcznika. Ze względu na nieustające udoskonalanie *THE SETTLERS IV*, treść kolejnych wersji instrukcji może się różnić. Do korzystania z tej funkcji nie jest wymagane połączenie internetowe.

4.6 Podpowiedzi

Tu znajdziecie kilka podstawowych podpowiedzi dotyczących gry.

4.7 Odczyt gry

Ten przycisk pozwoli Wam powrócić do gry w momencie ostatniego jej zapisania. Po wskazaniu typu zapisanej gry (Trzy Rasy, Mroczne Plemię, itp.) pojawi się ekran umożliwiający jej odczytanie.

4.8 Wyjście

Naciśnięcie tego przycisku przeniesie Was z powrotem do systemu Windows.





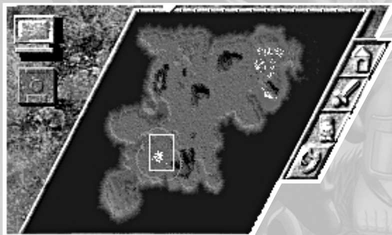

5. Centrum Dowodzenia

Po rozpoczęciu gry zobaczycie, że główny ekran gry podzielony jest na dwie części: po lewej stronie znajdują się pola informacyjne i ikony służące do wydawania poleceń, po prawej – Wasze okno na świat. W tym rozdziale zajmiemy się dokładnym omówieniem elementów centrum sterowania (czyli części znajdującej się po lewej stronie ekranu).



5.1 Górna część

Górna część centrum dowodzenia zawiera miniaturową mapę świata oraz menu opcji i dodatków.



5.1.1 Menu opcji

W menu tym znajdziecie kilka pozycji umożliwiających regulację podstawowych parametrów gry.



a.) Pozycja „Obraz" zawiera parametry dotyczące jakości obrazu w grze i ewentualnego wykorzystania akceleratora sprzętowego. Niektóre ustawienia mogą powodować znaczny wzrost obciążenia systemu i w rezultacie spowolnić grę.





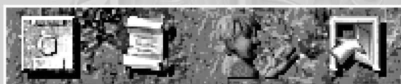
b.) Pozycja „Dźwięk” zawiera parametry dotyczące m.in. głośności muzyki i efektów dźwiękowych. Posiadacze modemów analogowych powinni tu wyłączyć opcję komunikacji głosowej. Pamiętajcie, że komunikację głosową uaktywnia się naciskając klawisz TAB.

c.) Trzecia pozycja pozwoli Wam włączyć lub wyłączyć system podpowiedzi w trakcie gry. Podpowiedzi wyświetlane są w dolnej części ekranu.

d.) Ostatnia pozycja to filtr wiadomości, który pozwoli Wam na szczegółowy dobór wyświetlanych na ekranie wiadomości.

5.1.2 Menu dodatków

To menu zawiera następujące pozycje:



a.) Zapis stanu gry lub usunięcie wcześniej zapisanego pliku.

b.) Powtórzenie odprawy oraz wyświetlenie krótkiej charakterystyki misji.

c.) Ustalenie zasięgu komunikacji z innymi uczestnikami w trybie dla wielu Graczy. Wysyłane przez Was wiadomości mogą trafiać do wszystkich, tylko do sojuszników lub tylko do wrogów. Ustawienia te odnoszą się również do komunikacji głosowej.

d.) Przerwanie bieżącej gry i powrót do początkowego ekranu.

5.1.3 Mapa ogólna

Mapa ogólna i powiększanie

Zakładki po prawej stronie mapy ogólnej służą do włączania i wyłączania wyświetlania pozycji:

- Budynków
- Wojowników
- Osadników
- Różnych kolorów dla terytoriów.

Płynne powiększanie uzyskuje się przy użyciu suwaka znajdującego się nad mapą. Drugą opcją jest wykorzystanie do tego celu specjalnego kółka na myszce. W ostateczności należy przycisnąć obydwa przyciski myszy i przesuwając ja w górę i w dół regulować powiększenie.





5.2 Dolna część

Dolna część centrum dowodzenia służy do bezpośredniego wydawania poleceń Osadnikom. Stąd nadzoruje się wznoszenie budynków, transport i rozdział dóbr oraz proces wydobycia i obróbki surowców naturalnych.

Ta część centrum sterowania została dodatkowo podzielona na następujące obszary:



a.) Menu budowy. Tutaj znajdziecie listę wszystkich budynków, które mogą wchodzić w skład osiedla. Budynki podzielono na pięć podgrup w zależności od ich przeznaczenia.

b.) Menu osadników. Tutaj przydzielane są profesje oraz szkoleni specjaliści. Menu to zawiera również liczbę wszystkich osadników już przeszkolonych w danym zawodzie.

c.) Menu produkcji. Tutaj nadzorowany jest rozdział surowców naturalnych do kolejnych gałęzi przemysłu. W tym menu możecie również ustalać priorytety transportu poszczególnych dóbr.

d.) Menu statystyk. Tutaj znajdują się różne statystyki dotyczące rozwoju i stanu obecnego Waszego osiedla.

Budynki podstawowe

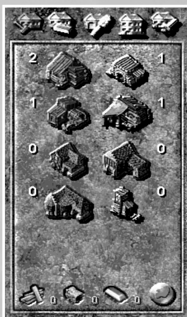
5.2.1 Menu budowy

Menu budowy podzielone jest na pięć części: budynki podstawowe, budynki obróbki metalu, budynki produkcji żywności, budynki miejskie oraz budynki wojskowe. Umieszczenie wskaźnika myszy nad budynkiem wyświetli w dolnej części menu koszt jego produkcji.

a.) W menu budynków podstawowych znajdziecie wszystkie konstrukcje niezbędne w początkowej fazie funkcjonowania osiedla. Będą to mieszkania: Drwali, Kamieniarzy i Leśników oraz tartaki, kopalnie kamienia i trzy rodzaje rezydencji.

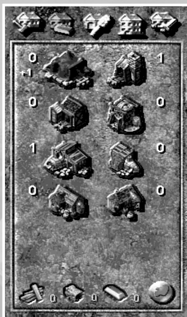






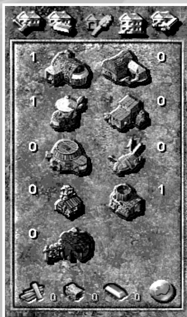
b.) Do budynków obróbki metali należą: kopalnie złota, żelaza, węgla i siarki oraz huty, kuźnie i warsztaty płatnerskie.

Budynki obróbki metali

c.) Głównym zadaniem budynków z tej grupy jest zapewnienie stałego dopływu żywności dla górników. Należą do niej: hodowle, rzeźnie, chaty rybaków, myśliwych i nosiwodów oraz gospodarstwa, młyny i piekarnie.

Budynki produkcji żywności

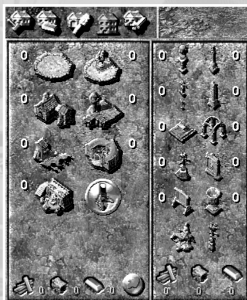




Budynki miejskie

d.) Budynki tej grupy nie należą do żadnego systemu produkcyjnego. Zadaniem rynku, hodowli osłów i przystani jest umożliwienie transportu dóbr poza granice ojczystego osiedla. W świątyniach szkoli się kapłanów (duża świątynia) oraz składa ofiary bogom (mała świątynia). Oprócz tego grupa ta zawiera stocznię, magazyn i całą gamę Atrakcji.

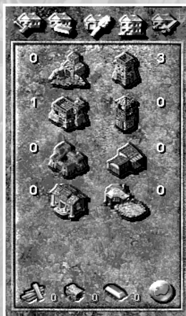




Budynki militarne

e.) Budynki militarne umożliwiają poszerzanie terytorium osiedla o nowe ziemie i obronę Osadników przed najazdami wroga. Oprócz kwater dla żołnierzy (wieże i zamki) do tej grupy zaliczają się także budynki, w których oddziały militarne są powoływane i szkolone oraz szpital.



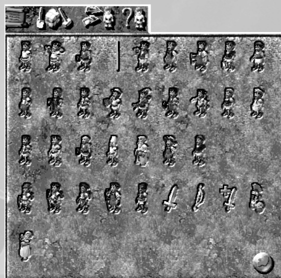


5.2.2 Menu Osadników

Menu Osadników podzielone jest na cztery części:

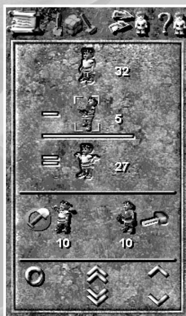
Przegląd profesji

a.) Przegląd profesji pozwala na sprawdzenie ilu Osadników wykonuje aktualnie każdy z zawodów. Statystykę można zawęzić do obszaru wyświetlanego na ekranie lub rozszerzyć na całą mapę.

Podstawowe profesje

b.) Podstawowe profesje pozwalają na powoływanie najprostszych jednostek, w tym: Tragarzy, Kopaczy i Budowniczych. Najprostsze nie znaczy wcale najmniej potrzebne: odpowiednie zaplanowanie tego sektora jest podstawowym warunkiem końcowego sukcesu.

Szkolenie specjalistów

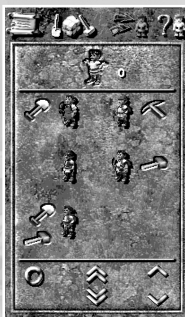
c.) Specjaliści, to jednostki, których umiejętności nie są niezbędne do prowadzenia gry, ale w zależności od stylu rozgrywki mogą ją znacznie ułatwić. Do specjalistów zaliczamy: Pionierów, Geologów, Sabotażystów (tylko wielu Graczy), Ogrodników i Złodziei.





Szkolenie specjalistów

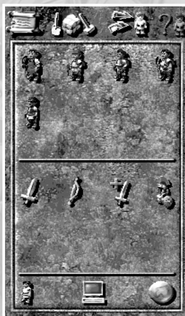




Wyszukiwanie osadników

d.) Znajdź Osadnika to funkcja, która pozwoli Wam w dowolnym momencie zlokalizować i zaznaczyć przedstawicieli którejś z profesji. W rozbudowanym, tętniącym życiem osiedlu znalezienie pojedynczego Rolnika lub Geologa może być mocno utrudnione. Rozwiązaniem tego problemu jest właśnie opcja wyszukiwania Osadnika według zadanych parametrów.





5.2.3 Menu produkcji

Menu produkcji umożliwi Wam opracowanie spójnego planu wydobycia, obróbki i transportu wszystkich dóbr wykorzystywanych przez Osadników.

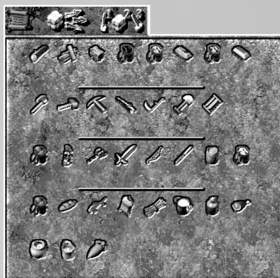
Dobra

a.) Menu dóbr

Menu dóbr to przede wszystkim szczegółowy spis wszystkich surowców, narzędzi i produktów będących aktualnie w posiadaniu Waszych Osadników. Statystykę można zawęzić do obszaru wyświetlanego na ekranie lub rozszerzyć na całą mapę.



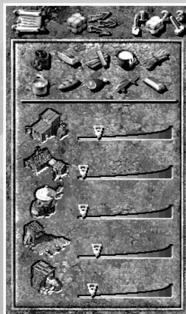




b.) Menu dystrybucji

Dystrybucja dóbr

Dzięki menu dystrybucji odpowiednie rozdzielenie dostępnych surowców nie powinno nastręczać żadnych trudności. Ingerencja Gracza ogranicza się do wskazania któregoś z surowców, a następnie przy użyciu suwaków rozdzielenia jego zapasów pomiędzy budynki zainteresowane jego odbiorem. W ten sposób można w okresie wojny zwiększyć ilość sztabek żelaza docierających do płatnerzy a w czasie pokoju skierować większość z nich do kowali.

c.) Priorytet transportu

Priorytet transportu

Ta lista określa kolejność, w której dobra danego typu będą zabierane przez Tragarzy. Jeśli np. zależy Wam na szybkim przeniesieniu dużych ilości złota, umieśćcie je na szczycie listy priorytetów. Teraz Tragarze najpierw przeniosą złoto, a dopiero później pozostałe rodzaje dóbr.

Priorytet transportu

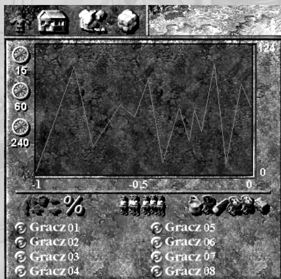




5.2.4 Menu statystyk

Jeśli z jakichś przyczyn Wasze osiedle nie rozwija się tak, jak to sobie wymarzyliście, odpowiedź może się znajdować w tym menu. Prezentowane tu statystyki dotyczą różnych dziedzin życia osadników a ich reprezentacja może obejmować różne okresy czasu.





Rozwój armii

a.) Statystyka wojowników

Stąd możecie się dowiedzieć jak przebiega rozbudowa Waszej armii oraz ilu żołnierzy danego typu pilnuje Waszych granic. Dzięki temu wykresowi łatwiej Wam będzie podjąć decyzję o dalszej rozbudowie armii lub chwilowym wstrzymaniu środków na dozbrojenie.

Ojej! Rośniemy jak na drożdżach!

b.) Statystyka powierzchni

Tutaj znajdziecie informacje o tym, jak z upływem czasu zwiększała się powierzchnia Waszego osiedla. Dodatkowo zamieszczono tu informacje o wartości surowców wykorzystanych do wznoszenia budynków oraz całkowitą liczbę mieszkańców osiedla.





c.) Statystyka dóbr

Jest to najprostszy sposób na kontrolowanie zapasów dóbr i obserwowanie tendencji w ich pozyskiwaniu.

Co tam w biznesie?

5.3 Menu kontekstowe

Co to są menu kontekstowe?

Kliknięcie lewym przyciskiem myszy dowolnego budynku lub jednostki zaznaczy ją, a po lewej stronie ekranu pojawi się menu kontekstowe – tj. odnoszące się tylko do wybranej jednostki. Menu kontekstowe zaliczają się do kilku grup:

5.3.1 Menu kontekstowe dla placów budowy

Wznoszenie każdego budynku rozpoczyna się od przygotowania pod niego odpowiedniego terenu i zgromadzenia materiałów. Klikając taki plac budowy przywołacie menu kontekstowe składające się z następujących pozycji:





a.) Rozbierz plac budowy (po wybraniu tej opcji odzyskacie połowę kosztów budowy)

b.) Zatrzymaj/wznów budowę

c.) Wybierz następny plac budowy

d.) Zwiększ priorytet budowy

e.) Ustal obszar roboczy dla wznoszonego budynku

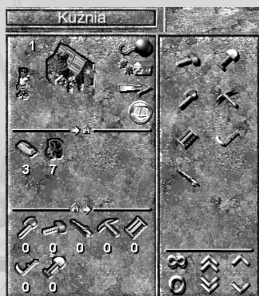
Dolna część tego menu zawiera dwa pola: materiały, które już dostarczono na plac budowy oraz materiały, których jeszcze brakuje. Czerwona liczba oznacza, że w Waszym osiedlu chwilowo brakuje danego surowca.

5.3.2 Menu kontekstowe dla budynków produkcyjnych

To menu kontekstowe składa się z następujących elementów:







a.) Rozbierz budynek (zwrot połowy kosztów budowy)

b.) Zatrzymaj/wznów pracę

c.) Wybierz następny budynek tego typu

d.) Otwórz/zamknij pasek

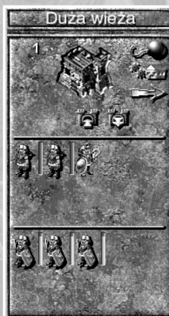
e.) Ustal obszar roboczy dla budynku

Podobnie jak w przypadku placów budowy, w dolnej części tego menu znajdują się dwa pola: liczba dóbr dostarczonych do budynku i liczba dóbr w nim wyprodukowanych. Pamiętajcie, że produkcja jest automatycznie zatrzymywana, jeśli osiem sztuk danego produktu czeka wciąż na zabranie sprzed budynku.

Menu kontekstowe dla wież

5.3.3 Menu kontekstowe dla wież i zamków

Oprócz opisanych powyżej podstawowych funkcji znajdziecie tu dwa dodatkowe przyciski: Pierwszy pozwala na natychmiastowe obsadzenie budynku maksymalną a drugi – minimalną załogą. Dolna część tego menu pozwala na szczegółowe ustalanie załogi wybranej wieży lub zamku.





5.3.4 Menu kontekstowe dla jednostek

Menu kontekstowe dla specjalistów

Każda jednostka, którą można wybrać, posiada charakterystyczne dla siebie menu kontekstowe.

a.) Specjaliści



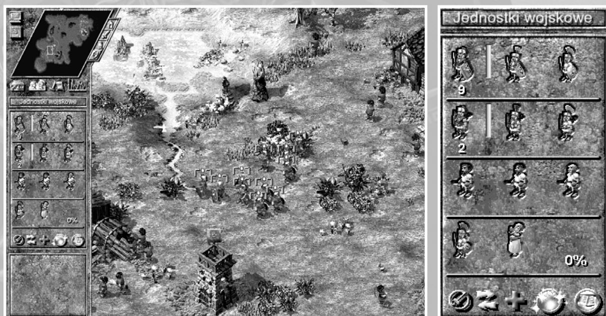
Menu kontekstowe dla specjalistów składa się z następujących przycisków:

- Przekształć specjalistę. Każdy specjalista, jeśli tylko znajduje się na ojczystym terytorium, może zostać przekształcony w Tragarza.
- Zaznacz rannych. Ten przycisk zaznacza wszystkie jednostki, których ilość punktów życia spadła poniżej 50%. Powinny one jak najszybciej uzyskać pomoc medyczną.
- Menu dla grup. Ten przycisk otwiera pasek umożliwiający łatwą nawigację pomiędzy wcześniej utworzonymi grupami.

Menu kontekstowe dla żołnierzy

b.) Żołnierze

Menu kontekstowe dla żołnierzy składa się z następujących pozycji:





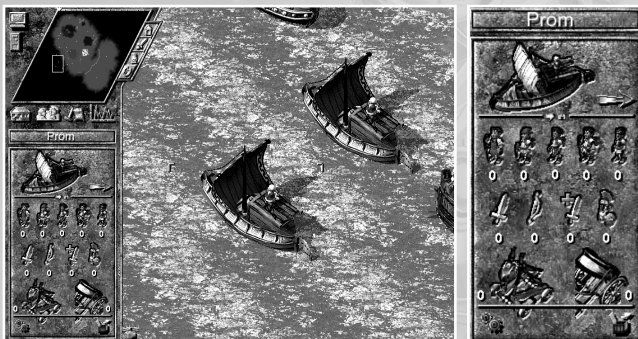
CENTRUM DOWODZENIA



- Utrzymuj pozycję. Żołnierze będą bronić aktualnej pozycji.
- Patroluj. Żołnierze będą maszerować pomiędzy dwoma zadanymi punktami atakując napotkanych wrogów.
- Zaznacz rannych. Zaznacza w wybranej grupie wszystkich rannych żołnierzy.
- Zaklęcia. Otwiera pasek zawierający listę zaklęć Kapłanów i koszt ich rzucenia.
- Menu dla grup. Ten przycisk otwiera pasek umożliwiający łatwą nawigację pomiędzy wcześniej utworzonymi grupami.

c.) Promy

Menu dla promów składa się w zasadzie z jednego przycisku umożliwiającego wyładowanie całości przewożonego ładunku. Wybranie kilku jednostek tego typu spowoduje wywołanie menu dla grup.



Eskorta

d.) Machiny i okręty wojenne

Menu dla jednostek tego typu zawiera informacje o ilości pozostałej amunicji oraz przycisk wydający okrętowi wojennemu rozkaz eskortowania innego statku. Wybranie kilku jednostek tego typu spowoduje wywołanie menu dla grup.





6. Poznaj swoich Osadników

6.1 Podstawowe zawody

Kto jest kim?

Przy rozpoczynaniu gry w *THE SETTLERS IV* może się Wam wydawać, że poza Rycerzami i łucznikami, reszta mieszkańców osiedla jest do siebie w zasadzie podobna. Nic bardziej mylnego! Niektórzy z Waszych poddanych nie opuszczają nigdy swoich zacisznych domków, inni - przemierzają bezkresne pustkowia w poszukiwaniu zwierzyny łownej. Są wreszcie tacy, którzy bez stałego adresu zamieszkania przenoszą się z miejsca na miejsce – tam, gdzie są potrzebni.

Do tej ostatniej kategorii zaliczają się osadnicy zajmujący się ogólnie pojmowanym budownictwem, czyli Tragarze, Kopacze i Budowniczowie. Przed rozpoczęciem właściwych prac budowlanych, teren pod przyszły dom musi zostać wyrównany przez Kopaczy. Natychmiast po wyznaczeniu placu budowy dostępni Kopacze udadzą się na miejsce i przystąpią do pracy. Należy tylko pamiętać o zapewnieniu im wystarczającej ilości łopat!

Żadne osiedle nie mogłoby funkcjonować bez Tragarzy. To właśnie oni obsługują zdecydowaną większość transportu lokalnego (zwłaszcza we wczesnym stadium gry). Zbyt mała liczba Tragarzy szybko ograniczy np. przepływ surowców naturalnych do hut lub żywności do kopalń. Tragiczne tego konsekwencje powinny być już dla Was oczywiste. Tragarze nie potrzebują narzędzi i sami udają się na miejsce pracy.

Mamy już zatem wyrównany plac budowy, a Tragarze dostarczyli wszystkie niezbędne materiały. Możemy przystąpić do budowy. Budowniczowie są jedynymi Osadnikami potrafiącymi wznosić nowe domy, ich praca jest więc kluczowa dla rozwoju osiedla. Pośród początkowych zapasów na pewno znajdzie się kilka młotków, ale należy zadbać o odpowiednią ich ilość, tak, by w późniejszym stadium gry móc powołać dodatkowych Budowniczych.

Pamiętajcie, że nad przedstawicielami tych trzech zawodów Wasza kontrola jest bardzo ograniczona. Nie wydajecie im poleceń bezpośrednio. Jeśli jest dla nich jakaś praca, to automatycznie się nią zajmą nie zawracając Wam głowy szczegółami.





Pozostałe zawody

6.2 Pozostałe zawody

Natychmiast po zakończeniu budowy wolny Osadnik wyruszy by osiedlić się w nowym domu. Załóżmy, że właśnie wybudowaliście piekarnię. W takim wypadku nasz Osadnik tuż po wprowadzeniu się podejmie pracę jako Piekarz. Pamiętajcie jednak, że przedstawiciele niektórych profesji wymagają specjalistycznych narzędzi i np. Górnik nie podejmie pracy, jeśli zabraknie dla niego kilofa. Oczywiście w takim wypadku otrzymacie stosowny komunikat ostrzegawczy.

Pamiętajcie, że Wasi Osadnicy od początku szkolili się tylko w jednym zawodzie, dlatego ich późniejsze przekwalifikowanie jest niestety niemożliwe. Wynika z tego, że np. pochopne wybudowanie dwudziestu piekarni przy niewielkim napływie mąki jest zwykłym marnotrawstwem kilkunastu wolnych Osadników, którzy mogliby się przydać gdzie indziej.

Częściowym wyjątkiem od tej reguły są Górnicy, którzy mogą pracować w kopalni dowolnego typu. Dlatego, np. po rozebraniu wyczerpanej kopalni węgla, pracujący w niej Górnik podejmie natychmiast pracę w kolejnej. Lub cierpliwie poczeka na jej wybudowanie.

Chociaż nie macie bezpośredniego wpływu na przedstawicieli tych zawodów, to możecie pośrednio wpływać na ich pracę, np. zmieniając obszar roboczy Drwali i Nosiwodów lub nakazując zaprzestania produkcji w którymś z budynków.

Specjaliści

6.3 Specjaliści

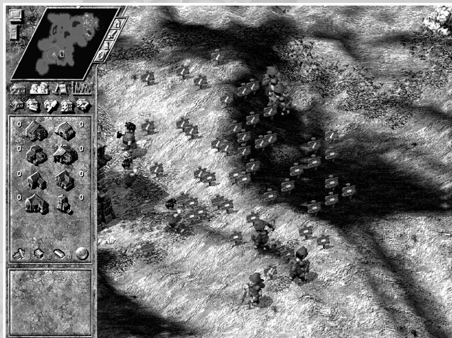
Tylko kilka profesji w *THE SETTLERS IV* nie jest rozdzielanych automatycznie. Należą do nich zawody: Pioniera, Ogrodnika, Geologa, Złodzieja i Sabotażysty. Powołanie takiego Osadnika wymaga przygotowania dla niego wymaganych narzędzi i wydania specjalnego rozkazu w menu dla specjalistów.

Specjalistów zaznacza się klikając na nich lewym klawiszem myszy. Specjaliści mogą również tworzyć grupy (więcej informacji na ten temat znajdziecie w sekcji 13.1). Klikając prawym klawiszem myszy dowolny punkt terenu wydajecie specjaliście rozkaz udania się do wskazanego miejsca. Po przybyciu wykona on charakterystyczną dla siebie pracę (Geolog poszuka minerałów, Złodziej spróbuje coś ukraść, itp.) Jeśli chcecie po prostu przemieścić gdzieś Waszego specjalistę, klikając prawym przyciskiem myszy trzymajcie wciśnięty klawisz Alt.





Jak wynika z powyższego akapitu, specjaliści mogą się poruszać bardzo swobodnie i nie są ograniczeni do ojczystego terytorium. Oznacza to, że Geologowie mogą poszukiwać minerałów również poza granicami kraju a nawet na terytorium wroga! Tutaj jednak musimy zwrócić uwagę na dość istotne ograniczenie wszystkich specjalistów – nie potrafią się oni bronić przed atakami nieprzyjaciół, dlatego każdy specjalista schwytany przez wroga jest już w zasadzie stracony.



Co ciekawe, specjaliści mogą być w dowolnej chwili przekształceni z powrotem w Tragarzy a następnie podjąć pracę w innym zawodzie!

6.4 Wojsko

Żołnierze

Tak jak w przypadku pozostałych profesji, powołanie nowego żołnierza wymaga zapewnienia mu odpowiednich narzędzi, czy raczej – broni (a w przypadku Dowódcy – również zbroi). Jeśli Wasze osiedle posiada wystarczającą liczbę wolnych osadników i oręża, to możecie powołać w koszarach przyszłych obrońców granic.

W odróżnieniu od jednostek cywilnych, żołnierze przyjmują rozkazy bezpośrednio od Was. Mogą oni zaatakować wskazany budynek wroga, obsadzić rodzimą wieżę lub zamek, udać się na patrol lub po prostu stać na straży. W celu ułatwienia kontroli nad większą rzeszą żołnierzy, można (a nawet trzeba) łączyć ich w grupy (więcej informacji na ten temat znajdziecie w części 13.1).

Podobnie jak specjaliści, żołnierze nie są ograniczeni do poruszania się po własnym terytorium i mogą uczestniczyć w wyprawach do samego serca wrogiego królestwa. Mogą więc stanowić eskortę dla Złodziei lub Sabotażystów (albo likwidować takowych na własnym terytorium).



7. Budujemy nowy dom!

Przed rozpoczęciem właściwej budowy musicie zapewnić odpowiednią ilość niezbędnych materiałów, to jest desek i kamieni. Odpowiedzialni za to są: Leśnik, Drwal i Tracz (deski) oraz Kamieniarz.

Każdy z tych osadników wymaga domu. W przypadku pierwszych trzech, wskazane jest sytuowanie ich blisko siebie, tak by dostarczane przez nich materiały mogły zostać szybko obrobione. Chata kamieniarza powinna za to znajdować się możliwie blisko większej grupy skał.

Po wybraniu odpowiedniego miejsca udajcie się do menu dla budynków i spośród grupy budynków podstawowych wybierzcie odpowiednią konstrukcję. Zwróćcie uwagę, że po umieszczeniu wskaźnika myszy nad którymś z budynków, zostanie wyświetlona jego nazwa. Wskaźnik przybierze teraz kształt wybranego budynku. Przesuwając go nad krajobrazem, zwróćcie uwagę na grupę kropek, która właśnie się pojawiła. Dzięki nim dowiecie się, czy wskazane przez Was miejsce sprzyja budowie (kolor zielony), czy też nie (kolor czerwony). Kliknięcie myszką automatycznie rozpocznie budowę.

Na początku każdej gry otrzymacie skromną ilość materiałów, niejako „na rozruch". Oczywiście korzystając tylko z nich nie można ukończyć gry. Dlatego odpowiednio wcześnie należy się zatroszczyć o rozwinięcie infrastruktury przemysłowej, zwłaszcza tej podstawowej, która została omówiona w niniejszym rozdziale. Pamiętajcie, że materiałami niezbędnymi do budowania są deski i kamień. Kilka budynków wymaga wprawdzie złota, ale okażą się one przydatne dopiero w późniejszym stadium gry.





BUDUJEMY NOWY DOM!



Kamień uzyskacie budując chaty Kamieniarzy w pobliżu większych skupisk skał. Budowanie kopalń kamienia jest dość czasochłonne (najpierw trzeba wysłać Geologów) i na wczesnym etapie gry mija się z celem.

Deski pozyskiwane są z drzew sadzonych przez Leśnika, ścinanych następnie przez Drwala i obrabianych w tartaku.

Pamiętajcie, że jeden Leśnik sadzi więcej drzew niż da radę wyciąć pojedynczy Drwal, który z kolei nie dostarcza dość drewna, by w pełni zająć jeden tartak. Poznanie tego typu zależności pozwoli Wam w pełni wykorzystać możliwości przerobowe Waszych Osadników, a to podstawowa droga do zwycięstwa!







Ekspansja terytorialna

Garnizon

Decyzje strategiczne

8. Rozwój Osiedla

Po wybudowaniu zaledwie kilku nowych domów zauważycie, jak zatłoczone staje się Wasze osiedle.

Są dwa sposoby na rozszerzanie terytorium rodzimego królestwa:

1. Szkolenie Pionierów, którzy potrafią przesuwać słupki graniczne.

2. Wznoszenie wież i zamków a następnie obsadzanie ich Rycerzami i łucznikami.

Druga metoda jest z pewnością bezpieczniejsza ale, niestety, znacznie bardziej kosztowna. Kolosalną zaletą wież jest fakt, iż przed ich zdobyciem wróg nie będzie mógł zająć bronionego przez nie terytorium. Naturalnie im wieża większa tym większego obszaru broni i tym trudniej ją zająć. Budowa zamków pochłania ogromne ilości surowców, ale można w nim zakwaterować większą liczbę żołnierzy.

Jeśli nieprzyjaciel uszczupla Wasze tereny tylko przy pomocy Pionierów, to wybudujcie na spornym terytorium wieżę, która skutecznie powstrzyma ich zapędy.

Pamiętajcie, że pusta wieża nie stanowi żadnej ochrony - należy ją najpierw obsadzić garnizonem. Odpowiednich żołnierzy należy przeszkolić jeszcze przed ukończeniem budowy. Dlaczego? Jeśli Wasi żołnierze będą kiedyś świadkami wznoszenia nowej wieży przez budowniczych nieprzyjaciela odczekajcie chwilę, i natychmiast po oddaniu jej do użytku zajmijcie ją. Skuteczne, prawda?

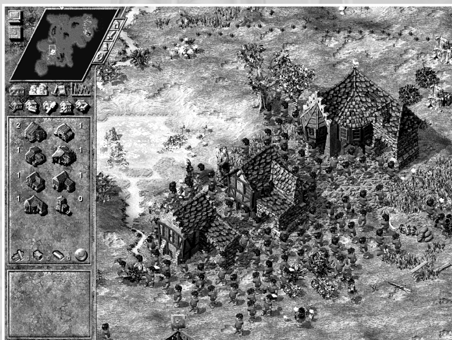
Słabo obsadzone wieże mogą się stać łatwym łupem dla oddziałów nieprzyjaciela. Przejęcie nowego terenu od wroga oznacza natychmiastowe wyburzenie stojących a nim budynków produkcyjnych. Dlatego wskazane jest wzmocnienie defensywy w centrum państwa tak, by utrata pojedynczej wieży nie równała się katastrofie gospodarczej.





9. Wzrost populacji

Jasne jest chyba, że samo poszerzanie terytorium prowadzi donikąd, jeśli nie ma Osadników, którzy mogliby się na nim osiedlić. Liczbę poddanych można regulować, budując jeden z trzech typów rezydencji: mały (dla 10 Osadników), średni (20) lub duży (50). Jak to zwykle w życiu bywa, im większa rezydencja, tym więcej materiałów potrzeba na jej wybudowanie. W trakcie całej gry musicie pilnie uważać, żeby ilość wolnych kwater odpowiadała zapotrzebowaniu. Np. jeśli wróg zajmie obszar, na którym znajdowała się rezydencja, to zamieszkujący ją Osadnicy upuszczą swoje narzędzia i przestaną pracować dopóki nie zostanie ona odbudowana.



Kto potrzebuje dachu nad głową?

Dach nad głową należy zapewnić tylko Osadnikom wykonującym któryś z podstawowych zawodów - Tragarzom, Kopaczom i Budowniczym. Przedstawiciele pozostałych zawodów (część 6.2) mieszkają we własnych domach, żołnierze – w koszarach a specjaliści pod gołym niebem. Załóżmy, że właśnie wybudowaliście małą rezydencję. Powołując pięciu Drwali, trzech żołnierzy i dwóch Pionierów przydzielicie do pracy wszystkich jej mieszkańców. Samą rezydencję możecie teraz z czystym sumieniem wyburzyć, odzyskując połowę kosztów jej wybudowania.

Strajk!

Jeśli część Waszych Osadników stoi w miejscu bezmyślnie drapiąc się w głowę, nie oznacza to bynajmniej epidemii lenistwa. Wasi poddani nie mają po prostu dachu nad głową! Należy jak najszybciej wybudować dla nich rezydencję i skierować do jakiejś pożytecznej pracy. Możliwe również, że jedna z rezydencji uległa zniszczeniu podczas ataku nieprzyjaciela i robotnicy przerwali pracę do czasu jej odbudowania.



10. Jednostki specjalne

Pamiętacie jednostki specjalne, omówione pobieżnie w części 6.3? Poniżej znajdziecie bardziej praktyczny opis ich możliwości i przykładowe zastosowania.

Zbieranie informacji

10.1 Pionierzy

Pojedynczy Pionier może co najwyżej udać się na zwiad w głąb terytorium przeciwnika, ale większa ich grupa może skutecznie poszerzać obszar Waszego królestwa, przesuwając słupy graniczne.

Narzędzie: łopata

Złoto! Złoto!

10.2 Geolodzy

Geolodzy przeszukują góry w poszukiwaniu złóż cennych minerałów. Jeśli Wasz Geolog znajdzie wystarczająco duże pokłady danego surowca, zostawi odpowiednią tabliczkę.

Narzędzie: młotek

	Mało	Trochę	Dużo
Brak surowców			
Węgiel			
Złoto			
Żelazo			
Kamień			
Siarka			

Kradzież stulecia

10.3 Złodzieje

Złodziej, będąc mistrzem kamuflażu, może łatwo inwigilować społeczność wrogiego królestwa. Niestety, podejście do zabudowań militarnych nieprzyjaciela zawsze kończy się zdemaskowaniem szpiega. Jednak podstawowym zadaniem złodzieja jest zasilanie Waszych magazynów kosztem zapasów nieprzyjaciela. Takie małe dwa w jednym!

Narzędzie: nie potrzebuje

Zielono mi

10.4 Ogrodnicy

Ogrodnik to jedyna postać, która może przywrócić do życia tereny spustoszone przez działalność Mrocznego Plemienia. Najpierw musicie jednak zająć taki obszar i dopiero wtedy wysłać nań Waszych Ogrodników.

Narzędzie: łopata





10.5 Sabotażyści (tylko wielu Graczy)

Powołanie Sabotażysty nie jest łatwym zadaniem, gdyż wymaga on dwóch narzędzi: łopaty i kilofa. Ale inwestycja szybko się zwróci. Jego specjalną umiejętnością jest burzenie DOWOLNYCH budynków nieprzyjaciela. Oznacza to, że przy pomocy jednego Osadnika możecie skutecznie uniemożliwić chociażby produkcję uzbrojenia w obozie wroga. Z punktu widzenia nieprzyjaciela Sabotażysta jest robotnikiem jak każdy inny, dopóki nie zajdzie jedna z dwóch sytuacji:

a.) Przesuniecie go w pobliże militarnych zabudowań nieprzyjaciela.

b.) Wydasz rozkaz ataku na wrogi budynek.

Wtedy sabotażysta zostaje natychmiast rozpoznany i staje się celem ataku żołnierzy przeciwnika.

Narzędzia: łopata i kilof

No to bum!







Ulubione pożywienie Górników

11. Żywność

Wasi Osadnicy nie są zbyt wymagający jako poddani, jeśli tylko zapewnicie im dach nad głową (rozdział 9). Większość z nich potrafi się nawet wyżywić. Wyjątkiem są tu Górnicy, których ciężka praca nie pozwala na tracenie czasu w poszukiwaniu pokarmu. Zapewnienie stałego dopływu pożywienia do kopalń jest więc zadaniem innych Osadników. Należy jednak uważać: Górnicy potrafią być bardzo wybredni i każdy z nich ma swój ulubiony gatunek żywności.

Górnicy pracujący w kopalniach węgla i kamienia preferują chleb, pracownicy kopalń siarki i żelaza wolą mięso, zaś kopacze złota lubują się w rybach. Jeśli Górnik nie dostanie ulubionego rodzaju pożywienia, wydajność jego pracy spadnie pięciokrotnie! Dlatego warto wcześniej zadbać o większy zapas każdej grupy żywności, na wypadek niespodziewanej klęski nieurodzaju.

Kopalnia	Ulubiony pokarm
Węgiel	Chleb
Kamień	Chleb
Żelazo	Mięso
Siarka	Mięso
Złoto	Ryby

11.1 Produkcja chleba

Produkcja chleba wymaga utworzenia niewielkiego ciągu produkcyjnego. Najpierw musi powstać gospodarstwo rolne. Po żniwach wyprodukowane tam ziarno trafi do młyna, gdzie zostanie przerobione na mąkę. Mąka łączona jest z wodą w piekarni, gdzie wypiekany jest chleb.







Potrzebne budynki: chata nosiwody, gospodarstwo, młyn, piekarnia

11.2 Produkcja mięsa

Każda z trzech ras radzi sobie tu nieco inaczej.

Rzymianie pozyskują mięso z uboju owiec, Majowie – kóz a Wikingowie – świń.

Należy również wybudować rzeźnię, gdzie zwierzęta są... sami rozumiecie.

Potrzebne budynki: hodowla kóz/świń/owiec, rzeźnia



11.3 Rybołówstwo

Łowienie ryb nastręcza najmniej kłopotu. Wystarczy wybudować Rybakowi chatę w pobliżu plaży lub rzeki i zaopatrzyć go w wędkę. Reszta procesu przebiega automatycznie.

Potrzebne budynki: chata Rybaka.

11.4 Myślistwo

Myśliwy jest nową postacią w serii THE SETTLERS. Jego zadaniem jest zaopatrywanie Waszego osiedla w dziczyznę. Upolowaną zwierzynę przenoszą do rzeźni, gdzie jest ona zamieniana w ulubiony pokarm Górników w kopalniach żelaza i siarki. Pamiętajcie, że obszar roboczy Myśliwego może być zmieniany.

Potrzebne budynki: chata Myśliwego.





Rodzaje kopalń

12. Obróbka metali

Obróbka metali jest podstawową gałęzią przemysłu w każdym liczącym się państwie. W końcu niemal cały sektor produkcji żywności podporządkowany jest potrzebom wydobywających rudy metali przez Górników. Produkcja narzędzi, broni i pancerzy jest całkowicie uzależniona od stałego napływu tych surowców.

W *THE SETTLERS IV* istnieje pięć typów kopalń, lecz tylko trzy związane są z obróbką metali. Są to kopalnie: złota, żelaza i węgla. Pozostałe wydobywają siarkę (wykorzystywaną np. do produkcji amunicji) i kamień (potrzebny przy budowie domów). Pamiętajcie, że dobra niepotrzebne Wam w danej chwili, mogą przydać się później lub zostać sprzedane innemu osiedlu.

Wydobycie

Kopalnie złota i żelaza wydobywają rudy metali, które muszą następnie zostać przetworzone. Należy przy tym pamiętać, że przetapianie rud w hucie i pracowni złotnika pochłania duże ilości węgla (węgiel niezbędny jest również m.in. w kuźni). Powstałe po przetopieniu sztabki żelaza wykorzystywane są do produkcji narzędzi i oręża, zaś złoto pozwala na budowę świątyń i Atrakcji oraz wypłacanie żołdu żołnierzom.







13. Wojsko

Po co mi ta armia?

Podstawą sukcesu w *THE SETTLERS IV* jest niewątpliwie wydajna gospodarka, ale często zajdzie konieczność użycia mocniejszych argumentów. Nawet, jeśli Waszą ambicją nie jest podbój świata, silna armia obroni granice Waszego osiedla przed najazdami mniej pacyfistycznie nastawionych rywali. Walka z Mrocznym Plemieniem to już oddzielny temat: tutaj ukończenie gry bez rzeszy wojowników (i Ogrodników) nie jest możliwa.

Podstawy

Zanim jednak zajmiemy się bardziej szczegółowo tajnikami dowodzenia oddziałami zbrojnymi, należy się Wam słowo wyjaśnienia. Wojownicy w *THE SETTLERS IV* nie mogą atakować budynków cywilnych (trudno przecież oczekiwać by nasz Rycerz zaatakował mieczem taką na przykład piekarnię)! Ich zadaniem jest wyłącznie zdobywanie wrogich umocnień militarnych.

Żołnierzy rekrutuje się w koszarach. Przed rozpoczęciem rekrutacji należy oczywiście postarać się o odpowiednią ilość oręża i wolnych Osadników.

13.1 Wydawanie rozkazów

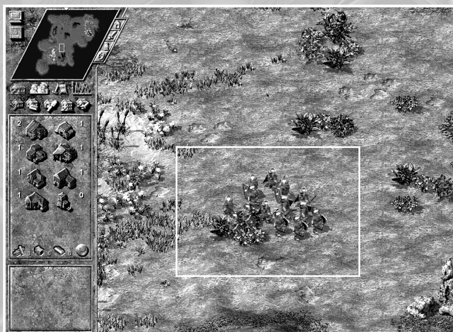
Wydawanie rozkazów żołnierzom

Zanim przedstawimy Wam dokładniej przyszłych obrońców granic, musicie się zapoznać z podstawowymi sposobami wydawania im rozkazów.

Żeby wysłać żołnierza w dowolne miejsce trzeba go najpierw zaznaczyć, klikając go lewym przyciskiem myszy. Jeśli wszystko poszło jak należy, Wasz podwładny zostanie otoczony ramką. Klikając prawym przyciskiem myszy dowolny punkt terenu, wydacie mu rozkaz do przemarszu. Jeśli wskażecie w ten sposób wrogiego żołnierza lub budynek, to zostanie on zaatakowany.

Kierowanie grupami

Skoro już wydaliście małą fortunę na powołanie silnej armii, to po co męczyć się z wydawaniem rozkazów pojedynczym żołnierzom? Lepiej będzie podzielić ich na oddziały!



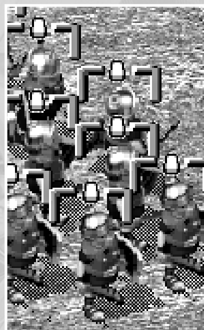


WOJSKO



Większą grupę żołnierzy można zaznaczyć w następujący sposób: Naciśnijcie lewy przycisk myszy i trzymając go przesuńcie wskaźnik nad oddziałami, które chcecie zaznaczyć, po czym puśćcie przycisk. W rezultacie powinniście właśnie zaznaczyć kilku żołnierzy jednocześnie. Teraz kliknięcie jakiś punkt docelowy i obserwujcie przemarsz kolumny wojsk. Widzicie? Nie taki diabeł straszny...





Wybieranie jednostek tego samego typu

Wydawanie rozkazów grupie jednostek nie różni się zbytnio od dowodzenia pojedynczym żołnierzem. Jednak zaznaczanie oddziałów wyżej opisaną metodą może sprawiać kłopoty, stąd kilka sztuczek, które mogą tą sztukę znacznie ułatwić.

Załóżmy, że w wyniku kilku wcześniejszych potyczek Wasza armia przypomina raczej bezładną watahę niż elitarne wojska, Oto stajecie oko w oko z głównymi siłami wroga i tu problem... Nie chcielibyście przecież wysłać do bezpośredniego starcia zarówno swoich Rycerzy, jak i Łuczników. Miejsce tych drugich jest wszak w drugiej linii, skąd mogą bezpiecznie razić wroga. Z myślą o takich właśnie sytuacjach w *THE SETTLERS IV* istnieje możliwość szybkiego zaznaczania wszystkich jednostek danego typu. W tym celu klikając któregoś z żołnierzy należy przytrzymać klawisz Shift. Jeśli był to Rycerz, wszyscy Rycerze widoczni na ekranie zostaną zaznaczeni.

Tworzenie grup

Każdorazowe ręczne zaznaczanie grup może się okazać nużące. Dlatego natychmiast po zaznaczeniu kilku żołnierzy należy przyporządkować im jeden z dziesięciu numerów porządkowych (na klawiaturze – od 1 do 0). Zaznaczcie grupę żołnierzy w znany sobie sposób. Teraz trzymając wciśnięty klawisz Ctrl naciśnijcie np. klawisz „5". Od tej chwili naciskając „piątkę" wywołacie wszystkich zaznaczonych wcześniej żołnierzy.

Opis wszystkich poleceń wydawanych z klawiatury znajdziecie w części „Funkcje klawiatury i myszy" na końcu tej instrukcji.

Pozostałe jednostki

Pamiętajcie, że choć niniejszy rozdział koncentruje się na jednostkach wojskowych, powyższe instrukcje odnoszą się również do innych jednostek, które można zaznaczać (Specjalistów, Promów, Kapłanów, machin i okrętów wojennych).





13.2 Rodzaje żołnierzy

13.2.1 Rycerz

Walka w zwarciu

Rycerze to podstawowa jednostka wojskowa. Dzielą się oni na trzy stopnie zaawansowania, przy czym najlepsi są jednocześnie najkosztowniejsi.

Rycerze walczą w zwarciu, ale przydają się również do zajmowania wrogich budynków. Wieże i zamki poszerzą Wasze terytorium dopiero po obsadzeniu ich przynajmniej jednym Rycerzem lub łucznikiem!

13.2.2 Łucznik

Walka na dystans

W odróżnieniu od Rycerza, łucznik walczy na odległość, a w walce wręcz ma raczej nikłe szanse na przeżycie. Mistrzowie łuku również podzieleni są na trzy stopnie zaawansowania.

Obsadzenie wieży pojedynczym łucznikiem jest możliwe, ale i wysoce ryzykowne. Dla bezpieczeństwa lepiej jest stosować łuczników wyłącznie jako wsparcie dla grupy Rycerzy.

13.2.3 Dowódca

Wielki szef

Dowódca, oprócz tego, że jest świetnym wojownikiem ma jeszcze kilka cech szczególnych. Jeśli dołączy on do grupy zwykłych żołnierzy zauważycie następujące zmiany:

- Rozkazy wydane Dowódcy odnoszą się również do całego oddziału.
- Grupa będzie trzymać się razem, walcząc jednocześnie, zamiast jeden po drugim.
- Obecność dowódcy podnosi znacznie morale oddziałów.

13.2.4 Jednostka specjalna

Każda z trzech ras obecnych w *THE SETTLERS IV* posiada własną jednostkę specjalną: Rzymski Medyk nie ma większych szans w bezpośrednim starciu z wrogiem, ale jego umiejętność uzdrawiania żołnierzy na polu bitwy często okaże się nieoceniona.

Podobnie jak zwykły łucznik, Wojownik z dmuchawką Majów atakuje z dystansu. Jednak zamiast zadawać ofierze obrażenia, jego pociski paraliżują ją na kilka chwil. Sparaliżowani żołnierze będą więc bezbronni wobec ataków Waszych wojsk!

Walczący w szeregach Wikingów Wojownik z toporem to niezwykle ciekawa postać. Z typową dla tej rasy pogardą śmierci rzuca się on na wrogów, zadając im ogromne obrażenia, lecz niestety, nie zwracając zupełnie uwagi na własne bezpieczeństwo.

Tak jak w przypadku zwykłych żołnierzy, jednostki specjalne różnią się stopniem zaawansowania.





13.2.5 Kapłani

Kapłani zaliczani są do jednostek wojskowych gdyż ich zaklęcia mogą zadawać wrogom obrażenia. Więcej informacji o magii kapłańskiej znajdziecie w rozdziale 16-tym, zatytułowanym „Magia”.

13.2.6 Machiny i okręty wojenne

Argument ostateczny...

Znacie już swoich żołnierzy, ale Wasza armia posiada jeszcze charakterystyczne dla każdej z ras okręty i machiny wojenne. Jedne, jak i drugie, potrzebują pewnej ilości amunicji, bez której będą bezużyteczne. Rodzaj stosowanej amunicji również zależy od rasy.

- Machina wojenna Wikingów zwana jest „Młotem Thora”, od imienia nordyckiego boga grzmotu. W rzeczy samej, machina przypomina ogromny młot, który uderzając o magiczne krzesiwo wytwarza iskrę o niewiarygodnej sile niszczącej, zdolnej zrównać z ziemią DOWOLNY budynek. „Amunicja” zużywana przez Młot jest dość kosztowna, bowiem każdy atak machiny zużywa część zasobów mana. Podobnie jest z okrętami wojennymi Wikingów.
- Rzymianie tradycyjnie pokładają wiarę w moc niszczącą katapult. Jest to rozwiązanie o tyle proste, co skuteczne: Ogromny głaz wyrzucany jest w kierunku wroga, miażdżąc wszystko na swojej drodze. Choć nie tak potężne jak Młot Thora, katapulty Rzymian łatwo zaopatrzyć w amunicję – wystarczy załadować je odpowiednią ilością kamieni!
- Majowie odkryli sekret wytwarzania prochu strzelniczego z węgla i siarki, i skrzętnie wykorzystują ten fakt konstruując swoje machiny i okręty wojenne. Miotające kule ogniste pojazdy sieją postrach w szeregach wrogów.

Ładowanie amunicji

Załadunek amunicji jest dość prosty: wystarczy doprowadzić machinę w pobliże większej sterty odpowiednich materiałów i chwilę poczekać. Amunicja może się znajdować w składzie, na rynku lub po prostu leżeć gdzieś przy drodze. W przypadku okrętów sytuacja jest nieco bardziej skomplikowana – załadunek musi przebiegać w stoczni. Nie jest to może zbyt wygodne, ale należy pamiętać, że każdy statek, który zawinie do portu zostanie całkowicie naprawiony.

Pięta Achillesa

Podstawową niedoskonałością machin i okrętów jest fakt, że nie mogą one atakować żołnierzy, a jedynie budynki. Dlatego same stanowią łatwy łup dla większej grupy nieprzyjaciół (okręty, które podpłyną zbyt blisko brzegu mogą zostać ostrzelane przez łuczników!). W tej sytuacji zapewnienie im odpowiedniej eskorty może Wam zaoszczędzić sporo czasu i pieniędzy, a może nawet zadecydować o zwycięstwie lub porażce!



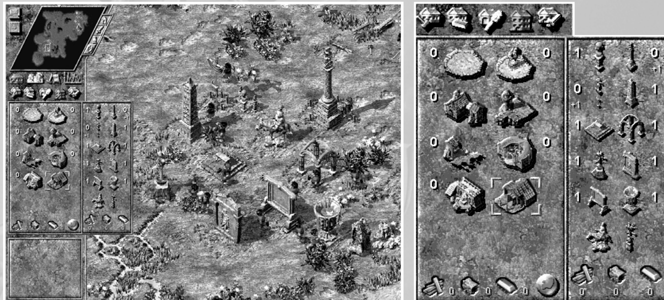




14. Atrakcje

Po co te wszystkie Atrakcje?

Patrząc na ciężką pracę Waszych Osadników zapewne często zastanawiacie się, co możecie w zamian zrobić dla nich. No cóż – niegłupim pomysłem byłoby upiększenie osiedla, które oprócz uszczęśliwienia Osadników przynosi wymierne korzyści (o tym za chwilę). Podstawowym sposobem podbudowywania atrakcyjności osiedla jest wybudowanie w nim kilku Atrakcji. Koszt niektórych z nich może się okazać ciężki do przełknięcia, ale inwestycja szybko się zwróci. Dlaczego?



Oprócz poprawiania humoru zwykłym Osadnikom, Atrakcje pełnią jeszcze jedną istotną funkcję: przywiązanie Waszych żołnierzy do rodzimego osiedla wzrośnie niepomiernie po wybudowaniu kilku „upiększaczy". Stąd już tylko krok do większej sprawności bojowej i morale!







15. Alkohol

Zastanawialiście się, po co w Waszym osiedlu produkcja alkoholu? Nie, nie chodzi tu o oczywiste korzyści związanie z poprawą samopoczucia Osadników. Wręcz przeciwnie, podstawową funkcją wszelkich rodzajów alkoholu jest... zjednywanie łaski bogów! A dokładniej, wyprodukowany z wielkim trudem alkohol należy złożyć w ofierze w małej świątyni. Udobruchane bóstwo zapewne odwdzięczy się Wam, zasilając zapasy mana.

Każda z ras specjalizuje się w produkcji innego rodzaju alkoholu:

15.1 Rzymianie

Rzymianie składają w ofierze wino produkowane z hodowanych w winnicach winogron. Rośliny te potrzebują dużo słońca, więc winnice należy lokalizować po nasłonecznionej stronie wzgórz.

15.2 Wikingowie

Wikingowie lubują się w miodzie pitnym, wytwarzanym ze zwykłego miodu pszczelego. Tego z kolei najlepiej poszukiwać w barciach.

15.3 Majowie

Produkcja tequili podzielona jest na dwa etapy: Najpierw należy zatroszczyć się o owoce agawy, które następnie przenoszone są do gorzelni, gdzie po przetworzeniu powstaje tequila.







16. Magia

Zauważyliście już zapewne, że świątynie dzielą się na dwa rodzaje - duże i małe. O ile funkcję tych drugich już znacie (składanie alkoholi w ofierze), duże świątynie zapewne są dla Was jeszcze zagadką. Otóż podstawowym zadaniem dużych świątyń jest szkolenie Kapłanów. Kapłani, oprócz dbania o stronę duchową życia Osadników, pełnią istotną funkcję jako oddziały wojskowe. Dane jest im bowiem rzucanie zaklęć, często o działaniu ofensywnym.

Kapłani i świątynie



Zanim jednak Wasz Kapłan zacznie dokonywać cudów należy postarać się dla niego o spory zapas energii magicznej, zwanej mana. Jak już zapewne wiecie, pozyskuje się ją, składając ofiary w małych świątyniach. Należy pamiętać, że im częściej Wasz Kapłan rzuca dane zaklęcie tym większy staje się koszt jego ponownego rzucenia. Zaklęcia należy więc stosować tylko w ostateczności!

Mana

Po zaznaczeniu Kapłana (lub grupy Kapłanów) otwórzcie odpowiednie menu z centrum dowodzenia i przyjrzyjcie się liście dostępnych zaklęć.

Rodzaje zaklęć

Każda z ras ma do dyspozycji siedem zaklęć o identycznych nazwach, lecz różniących się nieco w działaniu. Szczegółowy opis tych różnic znajdziecie w rozdziale 19 (Różnice pomiędzy rasami).

Oto spis zaklęć:

a.) Dar od boga – tworzenie różnych dóbr

b.) Przekształcanie Dóbr – zamiana jednych dóbr w inne

c.) Żywność – tworzenie żywności

d.) Teren – zmiana ukształtowania terenu

e.) Obrona – wsparcie żołnierzy w trakcie bitwy

f.) Atak – magiczny atak zadający ogromne obrażenia

g.) Żołnierze – zaklęcie wpływające na poczynania Waszych wojowników

h.) Specjalne – dodatkowe zaklęcie, zależy od rasy





17. Transport i handel

Transportem wewnątrz osiedla zajmują się Tragarze. Poza jego granicami będziecie jednak musieli radzić sobie w inny sposób.

17.1 Transport lądowy

Osły

Podstawowym środkiem transportu poza granicami Waszego osiedla są osły. Jednak zanim te uparciuchy wyruszą z pierwszym transportem, musicie je najpierw wyhodować! Na początek wybudujcie hodowlę osłów. Po pewnym czasie otrzymacie do dyspozycji pierwszą grupę „kłapouchów". Teraz potrzebne jeszcze będzie targowisko, z którego wyruszają wszelkie szlaki handlowe. W jego menu kontekstowym znajdziecie wszystkie opcje niezbędne do wysyłania i nadzorowania karawan.

Zakładanie nowego osiedla

Zaprzężone w osły powozy mogą się Wam przydać, jeśli zdecydujecie się na założenie nowego osiedla. Wybierzcie z menu odpowiednią pozycję a następnie wskażcie gdzie ma powstać nowe osiedle. Na miejscu kliknijcie „Załóż osiedle".

17.2 Transport drogą morską

Kotwica w górę!

Do przewożenia dóbr drogą morską potrzebne Wam będą... okręty! Do dyspozycji macie trzy ich rodzaje: okręty wojenne, handlowe oraz promy. Więcej informacji o okrętach wojennych znajdziecie w rozdziale 13 (Wojsko).

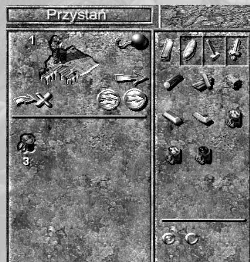
Prom może przewozić wszelakie dobra, żołnierzy, specjalistów, a nawet powozy i machiny wojenne! Załadunek i wyładunek może się odbywać na każdym w miarę dostępnym skrawku lądu.

Pamiętajcie, że możliwy jest również transport między dwoma przystaniami należącymi do tego samego osiedla. W tym celu posłużcie się menu eksportowym dowolnej przystani.

17.3 Handel (tylko wielu Graczy)

W *THE SETTLERS IV* można handlować niemal z każdym, nieważne - wróg to czy przyjaciel! Posłuży Wam do tego menu eksportowe dostępne w każdej przystani i targowisku. Wskażcie tylko docelowe osiedle i zdefiniujcie jakie dobra chcieli byście importować/eksportować. Resztą zajmą się Wasi Osadnicy!









18. Mroczne Plemię

Niech ten rozdział służy jako ostrzeżenie przed największym zagrożeniem czyhającym na Waszych Osadników – potężnym Mrocznym Plemieniem. Jego przywódcą jest ponury bóg Morbus, wygnany z królestwa bogów za liczne przewiny. Znalazł on nową siedzibę na Ziemi, gdzie ze swej niebotycznej Mrocznej Cytadeli snuje plany podbicia całego świata i zamienienia go w królestwo umarłych. Teraz, dzięki pomocy Szalonego Ogrodnika, może mu się to wreszcie udać.

Morbus umieścił na ziemi kilka nasion Mrośliny, niepozornego chwastu, który w swej dojrzałej formie drapieżnie wysysa całą energię życiową z otoczenia. W wyniku tego procesu obumiera też sama Mroślina.

W ten właśnie sposób, z rozkazu Morbusa Szalony Ogrodnik przekształca kolejne połacie ziemi w pozbawione życia pustkowie. Krążą po nich ponurzy wyznawcy strąconego boga, ludzie-cienie, zwani często Mrocznym Plemieniem. Na ich ziemiach nie powstają żadne budynki. Jedynym celem Morbusa jest dalsza ekspansja i wchłonięcie wszystkiego, co na Ziemi dobre i piękne.

Na spustoszonych ziemiach mnożą się natomiast ohydne plantacje Purchawek. Te urągające naturze rośliny mogą być hodowanie wyłącznie na ziemiach Mrocznego Plemienia, zaś ich zarodniki zawierają czystą manę. Ta jest z kolei wykorzystywana przez Morbusa do produkowania żołnierzy. Armia ciemności przetacza się przez niezajęte jeszcze tereny, pustosząc na swej drodze zarówno budynki cywilne, jak i twierdze swoich ofiar.

Purchawki



Mroczne Plemię nie posiada gospodarki w naszym rozumieniu tego słowa. Wszystkie jego działania koncentrują się wokół prób zdobycia niepodzielnego panowania nad światem.

Mroczna Cytadela produkuje szamanów, którzy wyruszają w świat, by „pozyskiwać" nowych niewolników. Ich czarne berła paraliżują zwykłych Osadników i oddają ich pod całkowitą kontrolę szamanów. Nieszczęśni niewolnicy tracą pamięć o swoim wcześniejszym życiu i podejmują pracę na plantacjach purchawek.

Szamani





MROCZNE PLEMIĘ





Walka
z Mrocznym
Plemieniem

Zwycięstwo

Wyzwolenie niewolników spod kontroli Morbusa wymaga wcześniejszego zniszczenia plantacji purchawek. Łatwiej powiedzieć niż zrobić. Jedyną metodą na powstrzymanie Czarnej Plagi jest wysłanie Ogrodnika, który zniszczy uprawy i przywróci życie dookoła plantacji.

Ostateczne pokonanie Mrocznego Plemienia nastąpi dopiero po upadku Mrocznej Cytadeli, w której kryje się Morbus. Cytadela otoczona jest słupami magicznego ognia, zasilanymi energią z plantacji Purchawek. Tak więc dopiero po ich zniszczeniu będzie Wam dane przypuścić ostateczny szturm na twierdzę strąconego boga. Pamiętajcie, że niewolnicy pracujący na plantacjach przejdą pod waszą kontrolę nawet, jeśli pochodzili z obcego osiedla.

Mroczna Cytadela powinna zostać zniszczona natychmiast po upadku ostatniej plantacji. Inaczej Morbus może zebrać siły i zaatakować ponownie!





19. Różnice pomiędzy rasami

W *THE SETTLERS IV gra się* jedną z trzech ras. Ze względu na kilka istotnych różnic pomiędzy nimi, gra każdą z nich przedstawia nowe wyzwanie.

Podstawową różnic, widoczną na pierwszy rzut oka, są odmienne style budowania i noszonych strojów. Lecz to dopiero początek rozbieżności.

19.1 Wznoszenie budynków

Majowie wznoszą swoje budowle z kamienia podczas gdy Wikingowie preferują chaty drewniane. Rzymianie znajdują się gdzieś pośrodku, zużywając po równo drewna i kamienia.

19.2 Alkohol

Różnice w metodach otrzymywania alkoholi przez różne rasy zostały opisane w rozdziale 15 (Alkohol). Tam też znajdziecie listę charakterystycznych dla każdej z nich budynków służących do destylacji spirytusu. Niezmienna pozostaje natomiast jego funkcja – Majowie, Rzymianie i Wikingowie składają alkohol w ofierze bogom, w zamian za co otrzymują pewne ilości energii magicznej – mana.

19.3 Specjalne jednostki wojskowe

Każda rasa posiada charakterystyczne dla siebie jednostki wojskowe:

Walczący w szeregach Wikingów Wojownik z toporem zadaje wrogom ogromne obrażenia, lecz często zapomina przy tym o własnym bezpieczeństwie i szybko ginie pod nawałą ciosów.

Rzymska jednostka specjalna nie potrafi wprawdzie walczyć, ale może uzdrawiać żołnierzy na polu bitwy.

Wojownik z dmuchawką Majów atakuje wrogów zatrutymi pociskami, paraliżując ich na kilka chwil i czyniąc bezbronnymi wobec ataków Waszych wojsk!





19.4 Pojazdy

Wszystkie trzy rasy wykorzystują pojazdy. Część z nich jest wspólna dla wszystkich (np. powozy), ale niektóre różnią się diametralnie. Najlepszym przykładem są tu machiny wojenne.

Młot Thora, Wikingów wytwarza iskrę o niewiarygodnej sile niszczącej. Każdy atak machiny zużywa energię mana.

Rzymianie pokładają wiarę w niszczącą siłę katapult. Choć nie tak potężne jak Młot Thora, katapulty Rzymian łatwo zaopatrzyć w amunicję – wystarczy załadować je odpowiednią ilością kamieni!

Majowie wykorzystują w swych machinach proch strzelniczy. Ich miotające kule ogniste pojazdy sieją postrach w szeregach wrogów.

19.5 Okręty

Okręty wszystkich ras są zbliżone konstrukcyjnie do charakterystycznych dla nich machin wojennych i wymagają tej samej amunicji.

19.6 Amunicja

a.) Wikingowie nie potrzebują amunicji jako takiej. Ich machiny i okręty wojenne zużywają duże ilości czystej mana.

b.) Jeśli chodzi o preferowaną amunicję, Rzymianie są najmniej wymagającą rasą. Ich katapulty potrzebują tylko odpowiedniej ilości... kamieni.

c.) Majowie uzyskują proch strzelniczy z węgla i siarki. Proces produkcyjny zajmuje trochę czasu, należy więc o nim pomyśleć zawczasu.

19.7 Preferowane mięso

Jak dowiedzieliście się z lektury rozdziału 11. każda rasa potrzebuje mięsa by wyżywić swoich Górników. I choć wikingowie preferują mięso świń, Rzymianie – owiec a Majowie – kóz, wartość odżywcza w każdym przypadku pozostaje taka sama.





19.8 Magia

Każda rasa ma do dyspozycji siedem zaklęć następujących typów:

19.8.1 Rzymianie

- Dar od boga: kilka przydatnych dóbr.
- Przekształcanie dóbr: „Ryba w kamień" – część złowionych ryb zamieni się w kamienie
- Żywność: „ławica ryb" – połowy będą szczególnie obfite.
- Teren: „Skrót" – wynajdzie dla Was przejście przez najwyższe góry.
- Obrona: „Tarcza ochronna" – zdolności obronne Waszych żołnierzy wzrosną
- Atak: „Gniew Jowisza" – wszystkie wrogie jednostki znajdujące się w pobliżu otrzymają znaczne obrażenia.
- Żołnierze: „Nawrócenie" – dziesięciu wrogich żołnierzy przejdzie na Waszą stronę.
- Specjalne: „Odnowienie złóż" – wyeksploatowane kopalnie znów zapełnią się surowcami mineralnymi.







19.8.2 Majowie

- Dar od boga: kilka przydatnych dóbr.
- Przekształcanie dóbr: „Drewno w złoto" — część zgromadzonego drewna zostanie zamieniona w złoto.
- Żywność: „Urodzaj" – Wszystkie uprawy wzejdą znacznie szybciej niż zwykle.
- Teren: „Skrót" – wynajdzie dla Was przejście przez najwyższe góry.
- Obrona: „Wygnanie" – pozwoli Wam szybko pozbyć się niewygodnych wrogów.
- Atak: „Złamany łuk" – wszyscy łucznicy w promieniu działania zaklęcia zmienią się w... motyle.
- Żołnierze: „Awans" – Wasi żołnierze osiągną następny stopień zaawansowania.
- Specjalne: „Kamienny deszcz" – deszcz kamieni spada na duży fragment terenu. (kamienie te mogą być następnie obrabiane przez Kamieniarzy)

19.8.3 Wikingowie

- Dar od boga: kilka przydatnych dóbr.
- Przekształcanie dóbr: „Kamień w żelazo" – część zgromadzonych kamieni zamieniana jest w żelazo.
- Żywność: „Darz bór" lasy w pobliżu Waszych osiedli zapełnią się zwierzyną.
- Teren: „Skrót" – wynajdzie dla Was przejście przez najwyższe góry.
- Obrona: „Mróz" – zamraża na chwilę jednostki przeciwnika.
- Atak: „Szał bojowy" – Wasi wojownicy będą przez kilka chwil walczyć z podwójną zaciętością.
- Żołnierze: „Panika" – żołnierze wroga uciekną w popłochu z pola bitwy.
- Specjalne: „Młot Thora" – potężna błyskawica niszczy wybrany budynek.





20. Dodatkowe mapy

W trybie dla jednego gracza możliwe jest wybranie siedmiu map dla pojedynczych misji. Ponieważ z założenia są to mapy dodatkowe (mapy można tworzyć samemu, za pomocą edytora i ściągać z Internetu), firma Blue Byte nie przewidziała tłumaczenia opisów misji. Opisy pozostały w języku niemieckim. Zdajemy sobie sprawę, że jest to niedogodność dla Graczy nie władających tym językiem i mamy nadzieję, że ten dodatek okaże się pomocny.

CD PROJEKT

MISJA: All Green

CEL: Zdobądź fortecę Majów.

Wylądowaliśmy na złotych plażach tej cudownej krainy jako odkrywcy, nie żołnierze. Toteż gdy bezlitośni Majowie niespodziewanie nas zaatakowali, byliśmy bez szans. Najeźdźcy pojawiali się nagle na tyłach naszych oddziałów tylko po to, by chwilę potem zniknąć w mroku dżungli.

Nie zwyciężylibyśmy w wojnie podjazdowej, więc postanowiliśmy zmierzyć się z wrogiem oko w oko. Nasze siły uderzą wprost na główne osiedle wroga. W ten sposób pozbawimy Majów ich koronnego atutu - ataku z zaskoczenia. Znajdą się z pewnością tacy, którzy nazwą nasz plan desperackim - ci niech pamiętają, że w walce o przetrwanie, wyjście z pozoru desperackie może się okazać jedynym...

MISJA: Coast of Death

CEL: Pokonaj obydwu rywali.

Ameryka przywitała nas chłodno. Majowie najwyraźniej połączyli siły z łupieżcami północy - Wikingami. Ich potężne floty rozgromiły naszą skromną ekspedycję. Nieliczni, którzy przeżyli, dotarli resztką sił do lądu.

Dwa z naszych okrętów, które wcześniej odłączyły się od głównej grupy, korzystając z mgły, prześliznęły się obok nieprzyjaciela i rzuciły kotwicę u wybrzeża. Znajdujące się na nich zapasy pozwoliły na wybudowanie prowizorycznej osady. Stało się jasne, że podróż do domu możliwa będzie dopiero po zgromadzeniu odpowiedniej ilości materiałów.

Niestety, nasz chwilowy dom okazał się niegościnny, niemal pustynny. W tej sytuacji wysłaliśmy na sąsiednią wyspę niewielki oddział osadników. Jakież było nasze zdumienie, gdy nieledwie kilka mil od naszej małej kolonii nasi zwiadowcy odkryli... stolicę wrogiego królestwa! Nie mamy dość siły, by zaatakować i dość zapasów by wrócić do domu. Nasz los spoczywa w rękach bogów.

MISJA: Fear Fortress

CEL: Pokonaj Wikingów.

Minęły całe dwa lata, a wydaje się jakby dopiero wczoraj nad naszym osiedlem rozbrzmiewały okrzyki barbarzyńskich Wikingów. Świeża trawa porosła groby poległych, osada została odbudowana, jednak pamięć o straszliwych najeźdźcach pozostała. Dziś nadszedł dzień zemsty.



DODATKOWE MAPY



Podążanie tropem Wikingów było przerażająco łatwe: ich przemarsz znaczyły łuny pożarów i zmasakrowane osiedla. Jednak bogowie wyraźnie nam nie sprzyjali - potężny sztorm rozbił naszą flotę, cztery okręty zatonęły, kilka zostało poważnie uszkodzonych.

Musieliśmy wylądować na skalistym, nieprzyjaznym wybrzeżu, nie mając pojęcia gdzie jesteśmy i jak daleko znajdują się osiedla wroga. Schwytany tubylec wyjawił nam, że na północ od nas znajduje się potężna forteca wroga - straszliwa twierdza o grubych, kamiennych murach, otoczona trzema głębokimi fosami.

W sercach naszych wojowników płonie gniew. Nie zamierzamy się wycofywać. Jeśli taka jest wola bogów - zaatakujemy, a z ich pomocą - możemy zwyciężyć!

MISJA: Himalaya

CEL: Wybuduj najwspanialsze osiedle świata!

Ta kraina rozciąga się na połaci lądu tak urodzajnej, że gdy nasza praca tutaj dobiegnie końca, na całym świecie nie będzie wspanialszego osiedla! Musimy się jedynie postarać, by nasze działania w niczym nie zakłóciły cudownej harmonii przyrody.

MISJA: Freedom Force

CEL: Pokonaj Majów.

Obrona ziem naszych przodków przed najazdem Majów jest naszym świętym obowiązkiem. Najwyższy czas zająć ponownie należne nam miejsce światowej potęgi militarnej i zerwać kajdany niewolnictwa z rąk naszych uciskanych poddanych. Pogańska świątynia Majów musi zostać zburzona!

MISJA: Fortress

CEL: Zdobądź twierdzę najeźdźców.

Nasze najczarniejsze obawy sprawdzają się: Buntownicy wycofali się do swej skalistej kryjówki i stamtąd kierują kolejnymi atakami na nasze ziemie...

Zdobycie wrogiej twierdzy nie przyjdzie nam łatwo, ale to jedyny sposób na zapewnienie spokoju przygranicznym księstwom. Kto żyw chwyta miecz. Nadeszła pora ostatecznej rozprawy.

MISJA: Middle Island

CEL: Odbij Świętą Wyspę z rąk wroga.

Trzeba spojrzeć prawdzie w oczy: połączone siły Wikingów i Majów na dobre zadomowiły się na naszych ziemiach. Co gorsza - ich państwo skutecznie blokuje nam dostęp do pradawnego cmentarzyska naszego ludu.

Nasi kapłani nie są już w stanie komunikować się z duchami przodków. Bogowie powoli odwracają od nas swoje oblicza. Tak dalej być nie może!



21. Tabele

21.1 Budynki i koszty ich wznoszenia

Budynki	Rzymianie			Majowie			Wikingowie		
	Drewno	Kamień	Złoto	Drewno	Kamień	Złoto	Drewno	Kamień	Złoto
Budynki podstawowe									
Chata Drwala	2	2	0	2	2	0	3	0	0
Chata kamieniarza	2	3	0	2	3	0	3	2	0
Tartak	3	4	0	2	5	0	4	2	0
Chata leśnika	3	1	0	2	2	0	3	0	0
Mała rezydencja	3	3	0	2	4	0	4	2	0
Średnia rezydencja	5	6	0	4	7	0	7	4	0
Duża rezydencja	12	13	0	10	15	0	16	9	0
Wypalarnia węgla(W)	–	–	–	–	–	–	4	2	0
Kopalnia kamienia	4	1	0	3	2	0	3	2	0
Budynki obróbki metali									
Kopalnia węgla	4	1	0	3	2	0	4	1	0
Kopalnia żelaza	4	1	0	3	2	0	4	1	0
Kopalnia siarki	3	2	0	3	2	0	3	2	0
Kopalnia złota	5	1	0	4	2	0	5	1	0
Pracownia Złotnika	4	6	0	3	7	0	6	4	0
Huta	4	6	0	3	7	0	6	4	0
Kuźnia	3	5	0	2	6	0	5	3	0
Warsztat Płatnerza	5	7	0	3	8	0	7	5	0
Budynki produkcji żywności									
Hodowla świń(W)	–	–	–	–	–	–	8	4	0
Hodowla owiec(R)	5	7	0	–	–	–	–	–	–
Hodowla kóz(M)	–	–	–	4	8	0	–	–	–
Rzeźnia	3	5	0	2	6	0	5	3	0
Gospodarstwo	7	5	0	3	8	0	8	4	0
Młyn	3	3	0	2	4	0	4	2	0
Piekarnia	4	5	0	3	6	0	5	3	0
Winnica(R)	5	3	0	–	–	–	–	–	–
Plantacja agawy(M)	–	–	–	3	3	0	–	–	–
Gorzelnia(M)				4	5	0	–	–	–
Chata Bartnika(W)							4	2	0
Rozlewnia miodu(W)	–	–	–	–	–	–	6	4	0
Chata Rybaka	3	2	0	2	3	0	4	1	0
Chata Nosiwody	3	3	0	2	4	0	5	1	0
Chata Myśliwego	3	3	0	2	4	0	4	2	0





Zabudowania miejskie	Rzymianie			Majowie			Wikingowie		
	Drewno	Kamień	Złoto	Drewno	Kamień	Złoto	Drewno	Kamień	Złoto
Targowisko	1	5	0	1	5	0	2	4	0
Hodowla osłów	5	7	0	3	9	0	8	4	0
Przystań	2	4	0	1	4	0	4	2	0
Małą świątynia	7	6	1	4	8	1	8	5	1
Duża świątynia	10	11	2	7	12	2	14	7	2
Magazyn	2	2	0	2	2	0	2	2	0
Stocznia	3	5	1	1	6	1	5	3	1
Budynki wojskowe									
Koszary	4	5	1	3	6	1	5	3	1
Mała wieża	2	3	0	2	3	0	3	2	0
Duża wieża	5	5	0	4	6	0	6	4	0
Wieża obserwacyjna	3	3	0	2	4	0	4	2	0
Zamek	8	12	0	8	14	0	12	8	0
Warsztat	5	6	1	4	7	1	7	4	1
Siedziba Uzdrowiciela	3	3	0	2	4	0	4	2	0
Wytwórnia amunicji(R)	4	4	0	–	–	–	–	–	–
Chata Chemika(M)	–	–	–	3	5	0	–	–	–

21.2 Profesje

Podstawowe zawody	Narzędzia
Tragarz	Brak
Kopacz	łopata
Budowniczy	Młotek
Pozostałe zawody	**Narzędzia**
Plantator agawy(M)	Brak
Producent amunicji(R)	Brak
Piekarz	Brak
Bartnik(W)	Brak
Rzeźnik	Topór
Wypalacz węgla(W)	Brak
Hodowca osłów	Brak
Rybak	Wędka
Leśnik	Brak
Hodowca kóz(M)	Brak
Rolnik	Kosa
Młynarz	Brak
Chemik(M)	Brak
Myśliwy	łuk
Górnik	Kilof





Producent miodu(W)	Brak
Hodowca świń(W)	Brak
Tracz	Piła
Budowniczy okrętów	Młotek
Hodowca owiec(R)	Brak
Hutnik	Brak
Kowal	Brak
Kamieniarz	Kilof
Sługa świątynny	Brak
Gorzelnik(M)	Brak
Konstruktor	Młotek/Piła
Winiarz(R)	Brak
Drwal	Topór
Specjaliści	
Geolog	Młotek
Pionier	łopata
Złodziej	Brak
Sabotażysta	łopata/Kilof
Ogrodnik	łopata
Wojsko	
Rycerz	Miecz
łucznik	łuk
Wojownik z dmuchawką(M)	Dmuchawka
Medyk(R)	Miecz
Wojownik z toporem(W)	Topór
Dowódca	Zbroja
Uzdrowiciel	Brak
Kapłan	Brak





21.3 Okręty i pojazdy

Okręty	Broń
Prom	Brak
Okręt handlowy	Brak
Okręt wojenny(R)	Katapulta
Okręt wojenny(M)	Ogniomiot
Okręt wojenny(W)	Młot Thora

Pojazd	Rasa
Powóz	R, M, W
Katapulta	R
Ogniomiot	M
Młot Thora	W

21.4 Narzędzia i oręż

Narzędzie/broń	Używane przez
Młotek	Budowniczy, Geolog, Budowniczy okrętów, Konstruktor, Kowal, Płatnerz
łopata	Kopacz, Ogrodnik, Pionier, Sabotażysta
Kilof	Górnik, Kamieniarz, Sabotażysta
Topór	Drwal, Rzeźnik
Wędka	Rybak
Kosa	Rolnik
Piła	Tracz,
Miecz	Rycerz, Medyk
Dmuchawka	Wojownik z dmuchawką
łuk	łucznik
Topór bojowy	Wojownik z toporem





21.5 Dobra

Owoce agawy	Plantacja agawy
Amunicja	Wytwórnia amunicji
Zbroja	Warsztat Płatnerza
Topór	Warsztat Płatnerza
Dmuchawka	Warsztat Płatnerza
łuk	Warsztat Płatnerza
Chleb	Piekarnia
Węgiel	Kopalnia węgla/Wypalarnia węgla
Ryba	Chata Rybaka
Wędka	Kuźnia
Mąka	Młyn
Złoto	Pracownia złotnika
Ruda złota	Kopalnia złota
Ziarno	Gospodarstwo
Młotek	Kuźnia
Miód	Chata Bartnika
Żelazo	Huta
Ruda żelaza	Kopalnia żelaza
Kłody	Chata Drwala
Miód pitny	Rozlewnia miodu
Mięso	Rzeźnia
Kilof	Kuźnia
Deski	Tartak
Piła	Kuźnia
Kosa	Kuźnia
łopata	Kuźnia
Kamienie	Chata Kamieniarza/Kopalnia
Siarka	Kopalnia siarki
Miecz	Warsztat Płatnerza
Tequila	Gorzelnia
Woda	Chata Nosiwody
Winogrona	Winnica





21.6 THE SETTLERS IV: funkcje klawiatury i myszy

Klawisz	Funkcja
Esc	Wyjście z gry/Zakończenie wiadomości
CTRL-S	Szybki zapis
Q,W,E,R,T	Odpowiadają pięciu pozycjom w menu budowy
A,S,D,F	Odpowiadają czterem pozycjom w menu Osadników
Z,X,C	Odpowiadają trzem menu produkcyjnym
Return	Wyświetla pole wiadomości. Ponowne naciśnięcie wysyła wiadomość.
Spacja	Przeskakuje do bieżącej wiadomości
P, Pause	Zatrzymuje/Wznawia grę
H, Home	Przeskakuje do pozycji początkowej
Strzałki	Przesuwają pole widzenia
Page Up, Num -	Zbliżenie
Page Down, Num +	Oddalenie
PPM + LPM*	Powiększanie obrazu
F1,?	Pomoc
F2-F4	Zmiana rozdzielczości obrazu
F6	Menu dla drużyn
F7	Włącza/wyłącza zegar
Tab	Komunikacja głosowa
1 do 0	Wybór grupy Osadników.
CTRL 1 do 0	Tworzenie grupy Osadników
Backspace	Wyłącza zdrowe jednostki z wybranej grupy
LPM*	Zaznacz/usuń zaznaczenie
CTRL LPM*	Dodaj jednostki do grupy
Shift LPM*	Wybierz wszystkie jednostki danego typu
Alt LPM*	Wybierz wszystkie jednostki danego typu w jednym sektorze
PPM*	Przejdź tutaj i wykonaj domyślną czynność
Alt PPM*	Przejdź tutaj
CTRL PPM*	Patroluj teren pomiędzy dwoma punktami
Shift PPM*	Ustaw punkt nawigacyjny

*PPM – prawy przycisk myszy, LPM – lewy przycisk myszy

THE SETTLERS IV

Misje Dodatkowe







1. Wprowadzenie

Zapraszamy do zabawy z Dodatkowymi Misjami do gry THE SETTLERS IV!

Płyta CD zawiera ponad 30 nowych, ekscytujących misji dla pojedynczych graczy i 18 nowych map do pasjonujących rozgrywek wieloosobowych. Gwarantuje to wiele godzin doskonałej zabawy dla każdego fana gry SETTLERS!

Płyta zawiera także generator map losowych. Przy jego użyciu tworzenie swoich własnych pasjonujących map staje się dziecinnie łatwe. Wystarczy podać ogólne właściwości mapy, takie jak duża lub mała powierzchnia lądu, duża lub mała ilość surowców itp., a w ciągu kilku sekund generator map stworzy doskonałą mapę o wybranych parametrach.

Ale to jeszcze nie wszystko! Na płycie znajdziesz ponadto edytor, który pozwoli ci tworzyć swoje własne mapy. Popuść wodzę fantazji i bądź kreatywny!

W swoich mapach możesz wykorzystać wszystkie budynki i obiekty pojawiające się w grze, oczywiście wliczając w to Mroczną Ziemię, Mroczne Budynki i pozostałe Mroczne Obiekty. Po stworzeniu ciekawej mapy możesz oczywiście podzielić się nią z przyjaciółmi i powalić ich na kolana swoimi pomysłami.

Dobrej zabawy!







2. Instalacja

Misje Dodatkowe są automatycznie instalowane wraz z podstawową wersją gry.







3. Kampanie

Niektóre mapy dla jednego gracza zostały połączone w pięć kampanii. Aby je odszukać, kliknij na przycisku Dodatkowe Misje na ekranie startowym. Oto i one:

a) Sprzątanie
Poprowadź Rzymian przeciwko ocalałym członkom Mrocznego Plemienia.

b) Podbój Antycznego Świata
Odkryj śródziemnomorski świat antyczny jako Wiking. Poszukiwania żyznych ziem poprowadzą cię ku nieznanym wyspom, gdzie będziesz mógł wznosić nowe osady.

c) Zemsta Montezumy
Jako przywódca Majów obroń swój ojczysty kontynent przed inwazją cudzoziemców pragnących wyłącznie ograbić cię ze złota i innych bogactw.

d) Kampania Osadnicza
Ta kampania kładzie mniejszy nacisk na osiąganiu celów militarnych, a większy na stworzeniu dobrze przemyślanej kolonii.

e) Kampania Konfliktowa
Ta kampania sprawdzi twoje umiejętności wojskowe. Jej celem jest przetrwanie niespodziewanych ataków i straszliwych bitew.







4. Generator Map Losowych

Generator map losowych tworzy mapy na podstawie twoich wytycznych. Podajesz jedynie ogólne warunki wstępne, które określą wygląd twojej mapy, a generator zajmuje się resztą za ciebie.

Każda mapa losowa ma swój klucz, który zapewnia możliwość jej dokładnego odtworzenia. Możesz przekazać go znajomym, dając im w ten sposób możliwość rozegrania dokładnie tej samej planszy.

Generator map losowych uruchamia się wybierając opcję „Mapy dla jednego gracza" na ekranie startowym. Na następnym ekranie wybierz opcję „Własne Mapy". Po prawej stronie kolejnego ekranu znajdziesz przycisk wywołania generatora.

Oto poszczególne opcje dostępne w generatorze map losowych:

a) Rozmiar Mapy
Określ jak duża ma być stworzona mapa.

b) Symetria
Wykorzystując opcję Symetrii możesz zapewnić, na przykład, identyczne warunki startowe dla wszystkich uczestników rozgrywki w trybie wielu graczy.

c) Powierzchnia Lądowa
Tą funkcją określasz jaki procent mapy mają zajmować lądy.

d) Złoża Surowców Mineralnych
Ta opcja określa ilość złóż, które będzie można znaleźć na mapie.

e) Numer Losowy
Generator oblicza wygląd mapy na podstawie tego numeru i ustawień podanych powyżej. Dzięki temu możliwe jest stworzenie ogromnej liczby różnych map mimo podania takich samych parametrów.

f) Klucz Mapy
Każda mapa losowa posiada swój klucz. Zostaje on wygenerowany po określeniu wszystkich powyższych parametrów. Jeżeli chcesz przekazać swoją mapę losową przyjaciołom, wystarczy że podasz im klucz. Po jego wpisaniu go w o pole wygenerowana zostanie identyczna mapa, zaś klucz zostanie ponownie wyświetlony w podsumowaniu rozgrywki.





5. Edytor Map

5.1 Informacje Wstępne

Aby zrozumieć jak działa edytor, należy zaznajomić się z niektórymi jego właściwościami.

a) Formaty Plików

Zasadniczo każda mapa do gry SETTLERS IV zapisywana jest jako oddzielny plik. Istnieją jednak dwa formaty, w jakich mapa może być zapisana.

Plik w formacie .edm można otworzyć jedynie w edytorze, zaś pliki w formacie .map mogą zostać wykorzystane jedynie w grze. Tak wiec tworząc mapę w edytorze otrzymujesz plik .edm. Aby móc otworzyć ją w grze, należy polecić edytorowi stworzenie pliku .map. Ta funkcja nazywa się „Eksport".

b) Standardowe Katalogi

Aby móc załadować mapę w grze SETTLERS IV, musi się ona znajdować w katalogu „[Katalog instalacji gry SETTLERS IV]\map\User". Podczas eksportowania pliku .edm, nowo utworzona mapa zostanie automatycznie zapisana w tym katalogu.

Standardowym katalogiem, w którym przechowywane są pliki .edm, które możesz poddać obróbce w edytorze jest

„[Katalog instalacji gry SETTLERS IV]\map\Editor".

c) Prawa Autorskie

Sprzedaż map stworzonych w edytorze, czerpanie z nich jakichkolwiek korzyści materialnych lub wykorzystanie w jakichkolwiek innych celach komercyjnych są zabronione.

5.2 Tworzenie Map - Zalecana Kolejność Postępowania

Przy projektowaniu edytora naszym celem było udostępnienie jak największej liczby opcji tworzenia własnych map. Ten rozdział wyjaśnia jak postępowali projektanci podczas tworzenia map, i powinien służyć jako wskazówka podczas twoich pierwszych prób korzystania z edytora. Oczywiście możesz odejść od przedstawionej tu kolejności i również otrzymać dobre, wolne od błędów mapy.

Na początku należy rozważyć jaki typ mapy zamierzasz stworzyć. Czy ma to być mapa do rozgrywek wieloosobowych, czy raczej sceneria fascynującej misji dla jednego gracza? Czy rozgrywka ma trwać długo, czy też krótko? Kiedy wiesz już co zamierzasz osiągnąć, możesz przystąpić do tworzenia odpowiedniej mapy.





a) Określenie Powierzchni Lądu

W menu „Plik" wybierz „Nowy" i określ rozmiar mapy. Od razu zauważysz, że z początku na mapie znajduje się wyłącznie woda. Teraz narysuj ląd korzystając z narzędzia „Trawa". Upewnij się, że utworzony kontynent ma swoje ostateczne wymiary.

Drobna rada: zacznij rysowanie z dużą szerokością narzędzia. Narysuj ogólne zarysy lądu. Następnie narysuj linię brzegową węższym pędzlem przy włączonej funkcji „Rozpraszania". Dzięki temu linia brzegowa będzie wyglądała bardziej naturalnie.

b) Ustalanie Punktów Startowych

Kiedy ląd przybrał żądane kształty, powinieneś ustalić punkty startowe dla wszystkich stron w grze. Do tego służy narzędzie „Ustal Pozycję Startową". Proszę pamiętać, że w danym momencie wpływasz na pozycję aktualnie wybranego gracza.

Przycisk „Gracz" otwiera okno „Ustawienia Gracza", w którym możesz dokonać edycji poszczególnych graczy i drużyn.

c) Rozmieszczanie Gór

W grze SETTLERS IV góry pełnią bardzo istotną funkcję: w górach można znaleźć surowce takie jak ruda żelaza, węgiel, złoto, kamienie i siarka. Ponieważ surowce te są niezbędne do rozwoju kolonii, gracze będą starać się rozszerzać swoje terytoria w kierunku bogatych w złoża gór tak szybko, jak to będzie możliwe. W związku z tym rozmieszczenie gór pozwala ci wywrzeć poważny wpływ na przebieg gry.

Pamiętaj, że góra określona jest nie tyle jej wyniesieniem ponad otaczający teren, co użytą teksturą. Ustaw podglebie na „Skałę", a edytor zinterpretuje narysowane w ten sposób obszary jako góry, nawet jeżeli później obniżysz podziemne skały.

d) Grunt

Edytor rozumie „Grunt" jako typ lądu, innymi słowy trawę, pustynię, bagna itp. Powinieneś umieścić na mapie różne rodzaje gruntu, ponieważ w ten sposób decydujesz o „grywalności" mapy. Na przykład na niektórych rodzajach gruntu nie można wznosić budynków. Upewnij się, że zostawiłeś wystarczająco dużo miejsca do budowy osad! Poszczególne typy gruntu pomogą nadać twojej mapie szczególny klimat, od samego początku.

e) Jeziora

Teraz powinieneś rozmieścić na mapie jeziora. Użyj do tego narzędzia „Woda". Pamiętaj, że wszystkie zbiorniki wodne, które mają być określone jako jeziora muszą być pomalowane z wierzchu tak zwanym pędzlem „Staw". Wszystkie zbiorniki wodne nie określone jako jeziora lub rzeki będą traktowane jak ocean (z animacjami fal, mew, itp.).





f) Rzeki

Gdy już rozmieściłeś jeziora, powinieneś dodać rzeki. W przyrodzie rzeki płyną zawsze od gór do jezior lub oceanów. Naturalnie wyglądający szlak wodny zaczyna się od najwęższej szerokości rzeki (Szerokość 1), a kończy najszerszą (Szerokość 4). Pamiętaj, że ujścia rzek możesz umieścić wyłącznie pomiędzy rzeką szerokości 4 i jeziorem lub oceanem.

g) Poziomice

Teraz nadszedł czas by narysować na mapie poziomice. Możesz to zrobić na dwa sposoby - ręcznie albo przy użyciu funkcji „Fraktalizacji Poziomic". Polecamy ręczne wykończenie linii konturowych, ponieważ fraktalizacja zapewni jedynie równomierne rozmieszczenie wzniesień na całej mapie. Wyraźne wyniesienie gór ponad tereny trawiaste będzie wyglądało bardziej naturalnie. Nie powinieneś jednak krajobrazu nazbyt pagórkowatym, gdyż spowoduje to poważne wydłużenie czasu stawiania budynków w grze. Pamiętaj, że miejsce budowy musi zostać najpierw wyrównane przez kopaczy.

h) Ustalanie Warunków Początkowych

To, jak określisz warunki początkowe dla poszczególnych stron rozgrywki będzie w dużej mierze zależało od tego, jaki rodzaj mapy zamierzasz stworzyć.

Na symetrycznej mapie przeznaczonej do rozgrywek wieloosobowych można nie ustalać żadnych warunków początkowych. Wówczas każdy z graczy rozpocznie gra posiadając małą wieżę strażniczą oraz standardową ilość osadników i surowców. Zostaną one automatycznie rozmieszczone na mapie na początku gry, jeżeli nie określono niczego innego.

Z drugiej strony, jeżeli tworzysz wyrafinowaną misję dla jednego gracza, rozmieszczenie pewnych budynków i określenie ilości pewnych surowców może być konieczne.

Lecz ponieważ ustalenie warunków początkowych ma daleko idące konsekwencje, powinieneś wziąć pod uwagę następujące wskazówki:

- Każdemu graczowi powinieneś przydzieli tylko po jednym budynku. Pozwoli ci to również ich przynależność plemienną, której nie będzie można zmienić podczas gry.
- Aby móc w ogóle postawić budynki, będziesz musiał określić obszar osadnictwa. To można zrobić stawiając budynek podstawowy. Wówczas od razu zobaczysz granicę osady wyznaczającą obszar na którym możesz umieścić budynki i osadników.
- Usuwając z mapy budynek podstawowy, automatycznie usuwasz też wszystkie budynki i osadników, którzy znajdowali się w obszarze "chronionym" przez ten budynek. Ta zmiana nie może zostać cofnięta (przy użyciu funkcji „Cofnij").
- Najpierw umieść na mapie budynki, a dopiero później drzewa, kamienie i inne obiekty. Pozwoli ci to uniknąć późniejszych problemów z wygospodarowaniem przestrzeni pod budynki.





Jeżeli chcesz by którymś z graczy był komputer, pamiętaj o mocnych i słabych stronach SI (sztucznej inteligencji). Powinieneś dać komputerowi lekką przewagę nad graczami - ludźmi. Możesz dać mu nieco więcej początkowych surowców lub odpowiednio rozmieścić budynki istniejące od początku gry. Możesz na przykład umieścić drwali i tartaki blisko siebie i równocześnie blisko lasu. Lecz daj komputerowi „odpowiednią" przewagę. Przydziel mu dodatkowe towary i surowce raczej niż dodatkowych osadników i budynki. Na przykład: jeżeli chcesz żeby grał agresywnie i dysponował silną armią, nie powinieneś po prostu dać mu wielu żołnierzy. Wówczas natychmiast po rozpoczęciu gry zaatakowałby pozostałych graczy. Powinieneś raczej przydzielić mu szczodre ilości żelaza, węgla i złota, tak by mógł szybko rozwinąć produkcję na cele militarne.

i) Rozmieszczenie Osadników

Po rozmieszczeniu budynków, powinieneś rozmieścić na mapie również osadników. Mogą wówczas wprowadzić się do budynków i rozpocząć pracę. Pamiętaj, że osadnicy przeszkoleni w jakimś zawodzie nie mogą zmienić się z powrotem w tragarzy. Tak więc przydzielanie dużej ilości piekarzy lub kowali nie będzie szczególnie pomocne, natomiast przydzielenie dużej ilości tragarzy, kopaczy i budowniczych znacząco ułatwi rozbudowę osiedla.

Możesz również skorzystać z predefiniowanych zespołów osadników. Składają się one z osadników różnych profesji i umożliwiają zbudowanie kwitnącego osiedla w każdych warunkach.

j) Rozmieszczanie Surowców

Teraz nadszedł czas na rozmieszczenie złóż. Możesz rozmieścić je ręcznie lub skorzystać z funkcji automatycznego ich rozmieszczenia przez komputer. Polecamy ręczne rozmieszczanie surowców.

Rozmieszczenie automatyczne polega na przypisaniu losowej ilości losowo wybranego surowca na każdym polu, na którym jest to możliwe. Zapewnia to równomierną dystrybucję surowców. Jednak atrakcyjniejsze dla graczy jest znajdowanie dużych ilości konkretnego surowca skoncentrowanych w pewnym obszarze.

Wówczas kopalnie pokrywają więcej pól z tym samym surowcem i dają większy urobek.

Rudę żelaza oraz węgiel powinieneś rozprowadzić bardzo obficie, ponieważ mają one podstawowe znaczenie. Zasoby złota, siarki i kamieni mogą być mniejsze.

Nie zapomnij umieścić na mapie dużych ilości ryb, tak aby niedobory żywności nie spowalniały zanadto rozwoju przemysłu metalowego.

W przypadku map dla wielu graczy powinieneś zwrócić szczególną uwagę na sprawiedliwą dystrybucję surowców. Nierówności w tej kwestii mogą łatwo uniemożliwić graczowi odniesienie zwycięstwa.

k) Testuj... Testuj... Testuj...

Jeżeli chcesz stworzyć doskonałą mapę to bardzo staranne rozmieszczenie rozmaitych obiektów to niestety jeszcze nie wszystko. Musisz poddać swoją mapę testom praktycznym aby upewnić się, że wszystko działa zgodnie z twoim zamierzeniem. To oznacza, że musisz kilkakrotnie rozegrać tę mapę, a także poprosić o to kilku znajomych. Zwracaj uwagę na komentarze i zastrzeżenia testerów, i odpowiednio dopasuj poziom trudności.

Pamiętaj, że oni nie znają tej mapy i trochę czasu zabierze im ostrożne rozglądanie się wokoło, podczas gdy ty będziesz się od razu koncentrował na decydujących posunięciach.

l) Ogólne Wskazówki w Skrócie:

- Dla Konfliktowego trybu wielu graczy polecamy mapy symetryczne.
- Pamiętaj o mocnych i słabych stronach SI. Niejednokrotnie trzeba sprawdzić jak gracz komputerowy zachowa się w danej sytuacji.
- Przy rozmieszczaniu surowców nie korzystaj z funkcji „Spray”. Twórz raczej rejony o dużej koncentracji surowców.
- Pozostaw graczom raczej zbyt wiele niż za mało miejsca do budowy.
- Unikaj projektowania nazbyt górzystych map, gdyż prowadzi to do znaczącego wydłużenia czasów wznoszenia budynków.
- Kanały żeglowne powinny być raczej zbyt szerokie, niż zbyt wąskie.

5.3 Opcje Menu

5.3.1 Menu Plik

a) Nowy

Kiedy chcesz stworzyć nową mapę, musisz wpierw podać jej rozmiar. Dlatego ta opcja wywołuje okno „Ustal Rozmiar Mapy”. Po podaniu wymiarów otrzymujesz nową, pustą mapę.

b) Nowa z Klucza

Tu możesz wpisać klucz mapy losowej. Wówczas edytor stworzy tę mapę.

Będziesz miał jednak możliwość jej edycji.

Uwaga: Mapa podana edycji nie będzie już posiadała klucza, gdyż nie jest już mapą losową! Aby się nią podzielić, będziesz musiał przekazać właściwy plik.




c) Otwórz/Zapisz/Zapisz jako...
Tu możesz otworzyć istniejącą mapę w formacie .edm, lub zapisać swoje dzieło jako plik .edm.

d) Eksport Mapy do Gry
Tym poleceniem tworzysz plik .map z pliku .edm, który masz właśnie otwarty. W grze THE SETTLERS IV mogą być użyte wyłącznie pliki .map. Format .edm. jest przeznaczony wyłącznie dla edytora.

e) Zakończ
Tym poleceniem zamykasz edytor.

5.3.2 Menu Edycja

a) Cofnij/Powtórz
Ta funkcja pozwala na cofnięcie dokonanych zmian lub anulowanie cofnięcia.

b) Ustawienia Mapy
Otwiera okno „Ustawienia Mapy”, w którym możesz określić rodzaj mapy, tryb i ustawienia gry.

c) Ustawienia Graczy
Otwiera okno „Ustawienia Graczy”, w którym możesz określić ilość i rodzaj graczy oraz ich sojusze. Znajdziesz tu też tak zwane „kombinacje” dla map typu A.

d) Warunki Zwycięstwa
Otwiera okno „Warunki Zwycięstwa”. Ta opcja jest dostępna wyłącznie dla map typu B.

e) Rozmieść Surowce Losowo
Jeśli rozmieścisz surowce losowo, wówczas na każdym polu, które może zawierać surowce znajdzie się losowa ilość losowo wybranego surowca. Uwaga: To polecenie likwiduje wszelkie uprzednio rozmieszczone ręcznie surowce i nie może zostać odwołane komendą „Cofnij”!

f) Usuń Surowce
Ta funkcja pozwoli ci usunąć z mapy wszystkie surowce, w tym te, które umieszczono na niej ręcznie.

g) Stwórz Mapę Losową
Ta funkcja otwiera okno tworzenia map losowych.

h) Zwiększ Górzystość
Ta funkcja otwiera menu zwiększania górzystości.







i) Sprawdź Mapę
Ta funkcja otwiera przegląd, w którym znajdziesz tabele wyszczególniające wszystkie rzeczy, które zostały umieszczone na mapie.

Sprawdza ona także, czy mapa w swoim obecnym stanie może zostać wykorzystana. Zostaniesz powiadomiony o jakichkolwiek błędach lub ostrzeżony problematycznych ustawieniach. Jeżeli zostanie wyświetlona informacja o błędzie, to mapa nie może zostać rozegrana bez wprowadzenia zmian. Jeżeli otrzymasz ostrzeżenie, znaczy to że mapa może zostać rozegrana, lecz pewne ustawienia mogą pomimo to spowodować problemy.

5.3.3 Menu Widok

Ustawienia dokonywane w tym menu wpływają na wygląd edytora. Nie mają wpływu na samą mapę.

a) Wyświetl wybór Narzędzi; Wyświetl Ustawienia Narzędzi
Włącza lub wyłącza te okna. Polecamy otwarcie obu z nich.

b) Wyświetl Obiekty, Budynki, Osadników, stosy Towarów, Pozycje Startowe, Surowce
Włączaj lub wyłączaj zależnie od stopnia zaawansowania twoich prac nad mapą.

c) Wyświetlaj Animacje
Jeżeli oglądasz mapę z bardzo małym powiększeniem, polecamy wyłączenie animacji podczas edycji aby zmniejszyć obciążenie procesora i zwiększyć płynność pracy programu.

d) Sprzętowe Wyświetlanie Krajobrazu, Sprzętowe Wyświetlanie Obiektów, Filtr Tekstur
Korzystając z tych funkcji możesz użyć swój akcelerator 3D aby uzyskać szybsze i bogatsze w detale wyświetlanie grafiki (w szczególności cieni). Zauważ, że „Sprzętowe Wyświetlanie Krajobrazu" musi być włączone aby móc włączyć „Sprzętowe Wyświetlanie Obiektów". Filtr tekstur można włączyć jedynie gdy dwie pozostałe opcje są również włączone.

5.3.4 Menu Pomoc

Tu znajdziesz podręcznik w formacie .pdf .

5.4 Ustawienia Narzędzi

W tym oknie możesz określić właściwości pędzla używanego do dodawania lądu, obiektów, budynków itp.







a) Szerokość Narzędzia

Aby edycja mapy była wygodniejsza, możesz zmieniać grubość pędzla. Dostępne są szerokości od 1 do 25, a także ustawienia predefiniowane Punkt, Wąsko, Średnio i Szeroko.

Cętkowanie: Ta funkcja zapobiega rysowaniu absolutnie prostych linii. Korzystając z niej osiągniesz bardziej naturalny wygląd mapy.

b) Spray

Funkcja „Spray" powoduje, że powierzchnia o średnicy dwukrotnie większej od średnicy wybranego pędzla zostanie pokryta wybranymi obiektami. Obiekty zostaną rozmieszczone nieregularnie i z wieloma przerwami. Możesz wybrać intensywność sprayu w zakresie od 1 do 25.

c) Gracz

Tutaj możesz zdecydować który gracz ma być aktywny. Wszystkie budynki i osadnicy muszą być przypisane któremuś z graczy.

Przycisk „Gracz" otwiera okno Ustawienia Graczy.

5.5 Wybór Narzędzi

Wśród narzędzi znajdziesz rodzaje podłoża, budynki, obiekty, surowce i wiele innych.

Ogrom możliwości pozwoli twojej fantazji rozwinąć skrzydła.

Narzędzia zostały podzielone na grupy i podgrupy.

Wybrane obiekty umieszczasz na mapie zwyczajnie klikając lewym przyciskiem myszy (usuwasz je klikając z przyciśniętym klawiszem CTRL).





a) Wybór Rodzaju Podłoża

W tej grupie znajdziesz grunt, wodę oraz typy rzek, a także dwa specjalne pędzle.

Pamiętaj, że niektóre narzędzia mają szczególne właściwości:

- Na niektórych rodzajach podłoża nie można stawiać budynków.
- Ujścia rzek mogą zostać umieszczone wyłącznie pomiędzy rzekami szerokości a i jeziorami lub oceanami.
- Pędzel „Staw" zamienia zbiornik wodny w jezioro (bez fal i z kaczkami zamiast mew).
- Pędzel „Mrok" zmienia istniejący teren w Mroczną Ziemię. Nie ma Mrocznej Wody.

Możesz przekształcić Mroczną Ziemie z powrotem w normalną malując pędzlem „Mrok" z przytrzymanym klawiszem CTRL.

b) Ustal Pozycje Startowe

Korzystając z tego narzędzia ustalasz pozycję startową aktywnego gracza.

c) Zmień Wysokość (nie dotyczy wody)

Narzędzia z tej grupy służą do zmiany wysokości terenu. Robiąc to musisz także określić jak strome mają być zbocza (łagodne, średnie, strome).

d) Rozmieszczanie Budynków

Budynki możesz postawić wyłącznie w obszarze należącym do gracza, określonym przez jego budynek podstawowy.

Pamiętaj, że budynki oznaczone literami (R,M,V) mogą być wykorzystane wyłącznie przez dane plemię.

e) Rozmieść Obiekty

Choć wszystkie obiekty ulepszają osiedla, niektóre są pilnie potrzebne do rozwoju osiedla (np. materiały budowlane, czyli drzewa i kamienie). Krzewy i trawy, obiekty wybrzeża, stawy i rośliny ulepszają twoje osiedle jedynie wizualnie. Pamiętaj, że na ogół większe obiekty zajmą miejsce, które mogłoby zostać wykorzystane pod budowę (dotyczy to w szczególności dużych kamieni). Jest także wiele obiektów przeznaczonych dla Mrocznego Plemienia: od Mrocznych drzew i krzewów, poprzez kamienie, po różne obiekty takie jak Mroczny Bluszcz lub Mroczne Stawy.

Korzystając z opcji Autogenerowania możesz wybrać obiekty, które mają zostać rozmieszczone w sposób losowy.
Możesz jej użyć na przykład do dodania lasu z różnymi rodzajami drzew, lub obszaru kamieni z różnymi rodzajami skał zamiast umieszczać każdy z nich ręcznie.

f) Rozmieszczanie Osadników

Narzędzia z tej grupy służą do rozmieszczania na mapie różnych rodzajów osadników. Możesz umieszczać ich pojedynczo lub jako gotowe zespoły.







g) Rozmieszczanie Surowców

Do stworzenia dobrze prosperującego osiedla potrzebne są różne surowce. Lokujesz je na mapie wybierając odpowiednie narzędzie z menu „Rozmieść Surowce", i umieszczając je w wodzie (ryby) lub w górach (węgiel, żelazo, złoto, siarka, kamień). Narzędzie „Określ Ilość Surowca" pozwala ci zmniejszyć lub zwiększyć złoża surowców, które zostały już rozmieszczone.

Uwaga: nie zdziw się, jeżeli w momencie wybrania narzędzia surowców z mapy znikną wszystkie obiekty. Zostają one automatycznie ukryte aby zapewnić lepszy widok. Obiekty oczywiście nadal znajdują się na mapie, po prostu nie są wyświetlane. Później możesz wrócić do poprzedniego sposobu wyświetlania wyłączając opcję „Wyświetlaj Surowce" w menu Widok.

h) Rozmieszczanie Stosów Towarów

Do zbudowania kwitnącej osady będziesz potrzebować pewnej początkowej ilości towarów i surowców. Jeżeli chcesz ułatwić graczom rozbudowę, możesz udostępnić im dodatkowe stosy towarów na początku gry.

Standardowe stosy towarów zawierają materiały budowlane (deski, pnie, kamienie), surowce (żelazo, węgiel), narzędzia (młoty, kilofy, piły) oraz żywność (zboże, chleb, mięso). Towary te nie powinny być mylone z surowcami znajdującymi się pod ziemią (podpunkt g). Zostały one już w jakiś sposób przetworzone: żelazo zostało przetopione w sztabki, narzędzia zostały wykute itp. Jeden stos towarów może zawierać maksymalnie osiem jednostek danego towaru.

i) Rozmieszczanie Statków i Machin Wojennych

Te narzędzia służą do rozmieszczania statków i machin wojennych. Dostępne są statki handlowe, promy i okręty wojenne. Statki są szczególnie ważne, kiedy mapa składa się z kilku oddzielnych kontynentów.

Rodzaje dostępnych machin wojennych zależą od plemienia, do którego należy gracz.

5.6 Okna Dialogowe

5.6.1 Stwórz Nową Mapę

Tu możesz określić wielkość swojej mapy. Dostępne są rozmiary od 256x256 do 1024x1024.

5.6.2 Ustawienia Mapy

a) Typ Mapy

Mapa Typu A:

Jeżeli wybierzesz mapę typu A, możesz ustalić maksymalnie 10 różnych kombinacji - patrz okno Ustawienia Graczy. Pamiętaj, że dla map typu A nie można zdefiniować warunków zwycięstwa.





Mapa Typu B:
Na mapach typu B możesz określić warunki zwycięstwa. Oznacza to, że to ty decydujesz, czy aby zwyciężyć należy pokonać pewnego wroga, zdobyć pewien budynek, czy też wyprodukować pewną ilość dóbr - patrz okno Warunki Zwycięstwa. Warunki zwycięstwa zawsze dotyczą jedynie Drużyny 1. Pamiętaj, że dla map typu B nie można ustalić żadnych kombinacji.

b) Tryb Gry

Tu możesz określić czy ty i pozostali gracze mają współzawodniczyć, czy współpracować dla osiągnięcia celu gry. Zauważ, że tryb ekonomiczny może być rozegrany jedynie jako konflikt.

c) Ustawienia Gry

Tu decydujesz czy ustalone przez ciebie sojusze mogą zostać zmienione przez graczy, możesz wyświetlić podgląd mapy, i ustalić czy mapa może zostać rozegrana wyłącznie z przez maksymalną dopuszczoną liczbę graczy.

Podgląd mapy jest szczególnie przydatny dla początkujących, gdyż pozwala zobaczyć jak mapa wygląda i gdzie zlokalizowane są pozycje startowe wszystkich graczy.

d) Ilość Zapasów

Ta funkcja działa jedynie gdy tworzysz mapę bez budynków ani jednostek. Określ ilość zapasów i zdecyduj, czy może ona zostać zmieniona na początku gry.

5.6.3 Ustawienia Graczy

a) Dane Graczy

Tu możesz określić, gracz może swobodnie wybrać swoje plemię, czy też jest ono z góry ustalone.

Jeżeli gracz ma mieć swobodny wybór, wówczas nie możesz zbudować dla niego żadnych budynków, ponieważ to określiłoby już plemię.

Tu także wyświetlane są koordynaty pozycji startowych. Można tu też wpisać imię gracza komputerowego.

Korzystając z przycisków po prawej stronie ekranu możesz dodawać i usuwać graczy. Wyświetlany jest tu także numer aktywnego gracza.

b) Kombinacje (Dostępne Jedynie dla Map Typu A)

Dla map typu A nie można ustalić żadnych warunków zwycięstwa, za to można ustalić kombinacje drużyn. Możesz tworzyć drużyny ludzi, graczy komputerowych lub mieszane. Przypisz każdego gracza do jakiejś drużyny i określ czy ma on być kontrolowany przez człowieka, komputer, lub czy dopuszczalne są obie możliwości. Gracze o tym samym numerze drużyny automatycznie stają się sojusznikami.







Jako że dla każdej mapy typu A możesz określić aż do dziesięciu kombinacji, pomocne może być nadanie im charakterystycznych, znaczących nazw.

Przykład: „2przeciwko2" może być nazwą Kombinacji 1 w twojej grze. W Drużynie 1 określasz pierwszego zawodnika jako Rzymianina/Człowieka i drugiego jako Maja/Komputer. Trzeciego i czwartego gracza przydzielasz do Drużyny 2 jako Rzymianina/Człowieka i Wikinga/Człowieka. Tak więc w Kombinacji 1 jeden człowiek i jeden gracz komputerowy będą grać przeciwko dwóm ludziom. Jeżeli naciśniesz przycisk Dezaktywacji, usuniesz gracza z bieżącej kombinacji drużyn.

5.6.4 Warunki Zwycięstwa (Dostępne Jedynie dla Map Typu B)

W tym oknie określasz kiedy rozgrywka ma być uznana za wygraną przez graczy-ludzi.

Pamiętaj, że aby osiągnąć zwycięstwo, spełnione muszą zostać wszystkie aktywne warunki zwycięstwa. Możesz na przykład określić, że gracz 2 aby zwyciężyć musi zniszczyć kopalnię złota gracza 3 i że produkt Złoto musi być dostępny w ilości 50 jednostek. Gra nie zostanie wygrana dopóki nie zostaną spełnione wszystkie trzy warunki.

Możliwe ustawienia to:

- Wrogowie
  Określ które strony mają zostać pokonane.
- Budynki
  Decydujesz jakie budynki należące do jakiego gracza mają zostać zniszczone.
- Terytorium
  Wprowadź współrzędne miejsc, które mają zostać zajęte.
- Czas
  Określ jak długo jeden lub więcej graczy musi przetrwać.
- Towary
  Wybierz maksymalnie trzy towary, które mają zostać wyprodukowane w określonych ilościach.
- Opis w Języku Miejscowym/Opis Angielski
  Jeżeli chcesz przekazać mapę znajomym, opis misji będzie dla nich pomocny. W górnym polu określasz cel misji. Przekaż graczom dodatkowe informacje, które mogą być istotne, np.: „Po zniszczeniu ich świątyni, Majowie planują kampanię odwetową - zbierz jak najwięcej żołnierzy!" W dolnym polu możesz umieścić porady, np.: „Zdobądź odpowiednią ilość żelaza!" Jeżeli to tylko możliwe, prosimy też o podanie opisu w języku angielskim.





5.6.5 Stwórz Mapę Losową

Komputer utworzy mapę losową na podstawie podanych prze ciebie wytycznych. Oczywiście możesz następnie dokonać ręcznych poprawek. Można nawet polecić komputerowi stworzenie mapy bez obiektów, którą możesz wykorzystać jako podstawę do dalszego tworzenia.

a) Cechy Mapy

Podaj jaki procent mapy mają pokrywać lądy, określ symetrię oraz ilości surowców. Komputer stworzy mapę na podstawie tych ustawień i numeru losowego.

b) Wersja Mapy

Tutaj możesz podać lub wygenerować numer losowy, a także odczytać niepowtarzalny klucz mapy.

5.6.6 Zwiększ Górzystość

Ta funkcja pomaga zwiększyć zróżnicowanie terenu lądowego pod względem wysokości. Pamiętaj, że wszelkie wprowadzone do tej pory nierówności terenu zostaną utracone. Im bardziej pagórkowaty krajobraz, tym dłużej będzie trwała praca kopaczy na miejscu budowy. To może spowodować poważne opóźnienia w rozwoju osady.

a) Różnice Poziomów

Tu decydujesz jak strome mają być zbocza podwyższeń i obniżeń terenu.

b) Ilość Szczytów

Tu możesz określić ilość górskich szczytów.

c) Szerokość Narzędzia

Określ, jaką grubością chcesz malować wzgórza na mapie.

d) Opcje

W Trybie Gór, edytor tworzy możliwie najbardziej strome zbocza.

Jeżeli włączysz funkcję „Zmienna Szerokość Narzędzia", edytor będzie używał losowo wybranych grubości narzędzia przy dodawaniu różnic wysokości na mapie.

5.6.7 Zamieszkanie Budynków

Podczas gry budynki podstawowe służą do ochrony terytorium każdej kolonii. Im więcej żołnierzy znajduje się w budynku podstawowym, tym trudniej wrogom zdobyć ten budynek.

Kiedy w edytorze umieszczasz budynek podstawowy na mapie, znajduje w nim minimalna ilość żołnierzy (jeden rycerz 1 poziomu).

Wybierając narzędzie „Umieść Wieżę lub Zamek" i klikając na budynku podstawowym możesz zmienić ilość znajdujących się w nim żołnierzy.





6. Ostrzeżenia i Komunikaty o Błędach

6.1 Komunikaty o Błędach

Komunikaty o błędach zwracają uwagę na możliwe źródła błędów, gdyż mapy zawierające błędy nie nadają się do rozegrania. Funkcję sprawdzenia mapy znajdziesz w menu Edycja. Mapa jest także automatycznie sprawdzana każdorazowo przed jej wyeksportowaniem. Jeżeli wykryty zostanie jeden z poniższych błędów, otrzymasz stosowny komunikat. Nie będzie można wówczas wyeksportować mapy bez wprowadzenia poprawek.

6.1.1 Na mapie musi znajdować się przynajmniej jeden kontynent

Nie stworzyłeś żadnego lądu.

6.1.2 Maksymalna liczba kontynentów wynosi 1024

Pamiętaj, że nawet najdrobniejszy skrawek lądu otoczony oceanem będzie traktowany jako kontynent. Jedną z możliwych przyczyn tego błędu jest tworzenie lądu korzystając z funkcji spray lub cętkowania.

6.1.3 Gracz 1 musi być człowiekiem

Ten warunek jest nieodzowny.

6.1.4 Nie może być zestawów mieszanych

Oznacza to, że budynki i osadnicy muszą zostać przydzielenie każdemu z graczy lub żadnemu z nich.

Formy mieszane są niedopuszczalne.

Pamiętaj, że dotyczy to również budynków specyficznych dla danego plemienia.

6.1.5 Komunikaty o Błędach dotyczące Warunków Zwycięstwa

a) W polu „Pokonaj Gracza" warunków zwycięstwa nie można podać siebie, członka drużyny, ani gracza nieokreślonego.
Sprawdź ten warunek i ewentualnie wprowadź poprawki.

b) W polu „Zniszcz Budynek" warunków zwycięstwa nie można podać siebie, członka drużyny, ani gracza nieokreślonego.
Sprawdź ten warunek i ewentualnie wprowadź poprawki.

c) Warunek zwycięstwa „Czas" może dotyczyć wyłącznie ciebie i twoich sojuszników.
Sprawdź ten warunek i ewentualnie wprowadź poprawki.

d) Współrzędne terytorium, którego podbicie jest warunkiem zwycięstwa nie mogą znajdować się w obrębie twojego terytorium początkowego.
Sprawdź ten warunek i ewentualnie wprowadź poprawki.





6.1.6 Pozycje Startowe nie mogą znajdować się na wodzie, śniegu, skałach, bagnach ani na terytorium innego gracza

Pole, na którym może zostać umieszczona pozycja startowa, musi spełniać pewne warunki. Musi to być trawa. Majowie mogą również zaczynać na pustyni.

Budynki ani obiekty, jeżeli znajdują się już na mapie, nie mogą mieć wpływu na pozycję startową.

Jeżeli gracz nie ma budynków, należy upewnić się, że w obszarze wokół pozycji startowej o średnicy około 70 pól nie znajduje się terytorium innego gracza, żadne budynki ani obiekty, a podłoże to trawa.

Wszystkie pozycje startowe muszą być oddalone od siebie o przynajmniej 50 pól.

6.1.7 Terytorium gracza, który może znajdować się pod kontrolą komputera nie może rozciągać się na kilka kontynentów.

Gracze komputerowi muszą potrzebują jednolitego sektora ekonomicznego.

6.1.8 Tylko jeden gracz komputerowy może prowadzić Mroczne Plemię

Rzecz jasna poplecznik Morbusa nie będzie słuchał niczyich innych rozkazów.







6.3 Ostrzeżenia

Ostrzeżenia udzielane są wtedy, gdy program uzna, że niektóre z poczynionych przez ciebie ustawień mogą powodować problemy podczas gry. Nie oznacza to, że mapa nie nadaje się do rozegrania. Ostrzeżenia mają jedynie zwrócić twoją uwagę na niektóre problematyczne ustawienia, które mogły być lub nie być zamierzone.

6.2.1 Brak opisu (dotyczy wyłącznie Map Typu B)

Zasadniczo powinieneś poinformować graczy co jest celem danej rozgrywki. Możesz jednak celowo pozostawić ich w niepewności.

6.2.2 Brak Podpowiedzi (dotyczy wyłącznie Map Typu B)

Oczywiście nikt nie wymaga, abyś udzielał graczom jakichkolwiek podpowiedzi.

6.2.3 Na mapie nie ma drzew

Pamiętaj, że niczego nie można zbudować bez drewna. Jeśli jednak umieściłeś na mapie wystarczająco dużo drewna w stosach aby wybudować przynajmniej jedną chatę leśniczego, jedną chatę drwala i jeden tartak, to mapa będzie nadawała się do rozegrania.







6.2.4 Na mapie nie ma kamieni budowlanych

Na powierzchni mapy nie ma żadnych złóż kamieni nadających się do budowy.

6.2.5 Na umieszczono zasobów

Bez surowców nie będziesz w stanie zbudować żadnych osad.

6.2.6 Brak przeciwników komputerowych (dotyczy wyłącznie Map Typu B)

Nie będziesz mógł sprawdzić się na polu bitwy. Widocznie twoim celem jest pokojowe osadnictwo.

6.2.7 Nie ustalono warunków zwycięstwa

Pamiętaj, że jeśli nie określisz żadnych warunków zwycięstwa, obowiązywać będą standardowe warunki.

To ostrzeżenie będzie wyświetlone również jeśli wybrano warunki zwycięstwa opcją „Włącz Warunki Zwycięstwa", lecz ich nie określono.

6.2.8 Jeden z graczy ma mniej osadników lub towarów niż zalecane

Nie oznacza to, że mapa nie może być rozegrana, stawia to po prostu kogoś w trudniejszej sytuacji. Może to być celowe, jeżeli chcesz postawić przed tym graczem na tej mapie szczególnie trudne zadanie.



THE SETTLERS® IV

TROJANIE I ELIKSIR MOCY







1. Wstęp

Witamy ponownie w świecie Osadników!

W SETTLERS IV: TROJANIE I ELIKSIR MOCY czeka na ciebie zupełnie nowa przygoda!

Tym razem Osadnicy zyskali nowych przyjaciół – Trojan! Plemię opiewane w niezliczonych legendach i podaniach. Staw czoła niebezpieczeństwu, rozwiąż oczekujące cię zagadki i zbadaj tajemnice nowego świata. Naturalnie, czekają też na ciebie starzy znajomi z SETTLERS IV i SETTLERS IV DODATKOWE MISJE! Czy sprostasz Trojanom i ich zaawansowanej technice? A może zyskasz nowych przyjaciół w walce ze starym wrogiem?!

Przed tobą czterdzieści jeden nowych wyzwań, w postaci map dla jednego gracza i trzynaście niezwykłych rozgrywek wieloosobowych.

Oczywiście, do twojej dyspozycji pozostaje także generator map losowych wprowadzony w SETTLERS IV DODATKOWE MISJE. To ty decydujesz na jakim terenie toczyć się będzie walka, czy Osadnicy znajdą wystarczającą ilość surowców mineralnych, itd. Nowa, wspaniała mapa może teraz powstać w ciągu zaledwie kilku sekund.

Ale to jeszcze nie wszystko! Popularny wśród miłośników serii SETTLERS edytor pozwoli ci stworzyć w najdrobniejszych szczegółach, zupełnie nowy świat. Jego możliwości są niemal nieograniczone, więc na co czekasz? Daj się ponieść wyobraźni!

Stań na czele dzielnych Osadników, po raz kolejny wyruszających na podbój nowych światów! Miłej zabawy!







2. Instalacja

Dodatek TROJANIE I ELIKSIR MOCY jest automatycznie instalowany wraz z podstawową wersją gry.





3. Kampanie

Pięć kampanii składających się łącznie z dwudziestu ośmiu map dla jednego gracza, aż się prosi, by w nie zagrać! Kliknij pozycję „Dodatek" w menu startowym i przygotuj się na niezwykłą przygodę...

a) Eliksir Mocy

Ledwie Trojanie postawili nogę w nowym świecie, a już przyszło im stawić czoła największemu zagrożeniu w dziejach ludzkości. Bo oto Morbus postanowił sporządzić tajemniczy Eliksir Mocy...

b) Wojna Trojańska

Pokaż niemądrym Trojanom jakie są skutki zadzierania z zaprawionymi w boju Rzymianami. Ci głupcy odważyli się porwać piękną Livię!

c) Skarby

Legendarny skarb obudził w Majach żądzę przygód. Niebaczni na niebezpieczeństwa wyruszają w drogę!

d) Lojalni Przyjaciele

Dowiedź swojego męstwa stając na czele walecznych Wikingów i pomagając przyjaciołom w potrzebie!

e) Osadnicy!

Wykaż się prawdziwym kunsztem przywódcy, stając na czele różnych plemion Osadników...







4. Trojanie

Wita cię nowe plemię!

Oprócz nowych budynków i atrakcji, Trojanie dysponują techniką, przed którą ugnie się najsilniejszy nieprzyjaciel!

4.1 Wojsko

Trojanie nie zasypiali gruszek w popiele! Poczynili wiele istotnych odkryć również w dziedzinie wojskowości...

a) Katapultier

Wyposażony w przenośną katapultę wojownik jest pierwszą szybką jednostką artyleryjską w serii THE SETTLERS! Katapultierzy sieją spustoszenie w zwartych grupach nieprzyjaciela. Ich zasięg porównywalny jest z zasięgiem łuczników. Jednostka ta występuje w trzech poziomach zaawansowania, zadając rosnącą ilość obrażeń. Katapultierzy mają jednak swoją piętę achillesową: są bezbronni w bezpośrednim starciu! Ta jednostka MUSI podróżować w odpowiedniej eskorcie!

b) Balista

Ta potężna machina wojenna miota eksplodujące strzały! Do produkcji tych niezwykłych pocisków potrzebny jest węgiel, siarka i drewno. Pamiętaj, aby zapewnić fabryce strzał odpowiedni napływ tych surowców!

4.2 Magia

Trojanie to nie tylko znakomici wojownicy, ale również potężni kapłani. Żaden wróg nie powinien czuć się bezpieczny wobec niezwykłej magii Trojan!

a) Dar od boga

Trojanie otrzymują kilka użytecznych dóbr.

b) Przekształcenie dóbr

Siarka może zostać zamieniona na sztaby żelaza.

c) „Smakołyki"

Wszystkie okoliczne kopalnie zostaną zaopatrzone w zapas ulubionego pożywienia.

d) „Skrót"

To zaklęcie zamienia łąki w błoto.

e) „Wrota strachu"

Potężne zaklęcie defensywne. Drzwi do wszystkich wież stają się na kilka sekund niezniszczalne!

f) „Atak znikąd"

To wspaniałe zaklęcie tymczasowo czyni pewną liczbę żołnierzy niewidzialnymi. Jednak gdy tylko niewidzialny oddział rzuci się do ataku, czar pryska!







g) „Czas pokoju"

To skomplikowane zaklęcie przemienia żołnierzy wroga w Tragarzy! Dotknięci nim nieprzyjaciele rzucą broń i popędzą z powrotem na własne terytorium.

h) „Wyrocznia delficka"

Specjalne zaklęcie, które pozwoli ci odsłonić wskazany fragment mapy. Zaklęcie może być stosowane zarówno w głównym oknie gry, jak i na mapce.

4.3 Dobra

W odróżnieniu od Rzymian, Wikingów i Majów, Trojanie nie posiadają ulubionego trunku! Zamiast tego, wyspecjalizowali się w uprawie słoneczników, z których pozyskują olej słonecznikowy. Nie trzeba chyba wspominać, jak cenny jest olej dla zaawansowanego technologicznie plemienia! Trojanie są również ekspertami w dziedzinie hodowli gęsi.

5. Nowa magia dla wszystkich

Wojna z Mrocznym Plemieniem kosztowała wiele sił, ale dzięki niej plemiona Majów, Rzymian i Wikingów poznały nowe, potężne zaklęcia. We wszystkich misjach dodatku, te trzy plemiona mogą posługiwać się zaklęciem przywracającym życie spustoszonym przez Mroczne Plemię ziemiom...

Ale to jeszcze nie koniec nowinek w dziedzinie magii Osadników. Oprócz znanej już umiejętności magicznego tworzenia przejść przez niedostępne góry, Rzymianie, Majowie i Wikingowie potrafią teraz przekształcać różne typy terenu! Rzymianie mogą przemieniać bagna w łąki, Majowie – łąki w pustynie, zaś Wikingowie – pustynie w urodzajne pola ...

6. Więcej opcji oznacza więcej dobrej zabawy!

Nowe opcje zaimplementowane w dodatku pozwolą ci jeszcze łatwiej, szybciej i wygodniej zarządzać twoim osiedlem!

6.1 Okno obserwacyjne

Natychmiast po wybraniu rozdzielczości 1280x1024 pojawi się nowe okno obserwacyjne. Jest to specjalnie wydzielona część menu, w lewej, dolnej części ekranu. Jak wskazuje jego nazwa: okno obserwacyjne pozwoli ci jeszcze mocniej zanurzyć się w świat Osadników i obserwować twoich przyjaciół z zaskakującą szczegółowością!

Okno zostało zaprojektowane z myślą o maksymalnej prostocie obsługi. Po rozpoczęciu gry pokazuje ono twoją pozycję początkową, w średnim stopniu powiększenia, co oznacza odzwierciedlenie jeden do jednego. Do twojej dyspozycji oddano trzy stopnie powiększenia. Okno obserwacyjne może również być powiększane i minimalizowane.

Zmianę wskaźnika myszy umożliwia ci kliknięcie LPM - symbolu celownika w oknie obserwacyjnym. Ponowne kliknięcie dowolnego obiektu w głównym oknie gry umieści go w centrum okna obserwacyjnego. Kliknięcie symbolu celownika PPM spowoduje umieszczenie obserwowanego obiektu w centrum głównego okna gry. Kamera podąża za wybranym obiektem.





Oczywiście możesz także obserwować fragment terenu – okno obserwacyjne umożliwia ci np. podgląd na zalesiony teren, którego wyrębem zajmują się twoi drwale. Pamiętaj tylko, że obszary objęte „mgłą wojny” znikną natychmiast z okna obserwacyjnego!

6.2 Dodatkowe możliwości

Projektując dodatek postanowiliśmy zaimplementować nową opcję umożliwiającą łatwiejszy dostęp do budynków. Kliknij wybrany budynek PPM, a kamera automatycznie przeniesie się nad kolejny budynek tego samego typu. Jeśli klikając budynek PPM, przytrzymasz klawisz CTRL, budynek zostanie wybrany i otworzy się odpowiednie menu kontekstowe.

Budując rezydencję, możesz kliknąć miejsce budowy LPM, by poznać liczbę zamieszkujących dom Osadników. Zostanie ona wyświetlona w menu, w lewej części ekranu.

7. Generator map losowych

Generator map losowych tworzy mapy na podstawie twoich wytycznych. Wystarczy podać ogólne warunki wstępne, które określą wygląd mapy, a resztą zajmie się już generator!

Każda mapa losowa ma swój klucz, który zapewnia możliwość jej dokładnego odtworzenia. Możesz przekazać go znajomym, dając im w ten sposób możliwość gry na identycznej mapie.

Generator map losowych można uruchomić, wybierając z menu startowego opcję „Mapy dla jednego gracza”. Na następnym ekranie wybierz opcję „Własne Mapy”, a następnie kliknij przycisk generatora po prawej stronie ekranu.

Oto poszczególne opcje dostępne w generatorze map losowych:

a) Rozmiar mapy

Określisz tu rozmiar mapy, która zostanie utworzona.

b) Symetria

Dzięki tej opcji możesz tworzyć lustrzane odbicia (zarówno w pionie, poziomie jak i po przekątnej) części mapy. W rezultacie powstaną dwa lub nawet cztery identyczne fragmenty mapy. Wykorzystując opcję Symetrii, możesz więc zapewnić identyczne warunki startowe dla wszystkich uczestników rozgrywki w trybie wielu graczy!

c) Powierzchnia lądowa

Określ jaki procent mapy mają zajmować lądy.

d) Surowce mineralne

Ta opcja określa ilość złóż minerałów, które będzie można znaleźć na mapie.

e) Numer losowy

Generator oblicza wygląd mapy na podstawie tego numeru i podanych powyżej ustawień. Dzięki temu możliwe jest stworzenie ogromnej liczby różnych map, mimo podania takich samych parametrów.







f) Klucz mapy

Każda mapa losowa posiada swój klucz. Zostaje on wygenerowany po określeniu wszystkich powyższych parametrów. Jeżeli chcesz przekazać swoją mapę przyjaciołom, wystarczy że podasz im klucz. Po jego wpisaniu w odpowiednie pole, wygenerowana zostanie identyczna mapa, zaś klucz zostanie ponownie wyświetlony w podsumowaniu rozgrywki.

8. Edytor map

8.1 Informacje techniczne

Aby zrozumieć jak działa edytor, musisz najpierw zapoznać się z niektórymi jego właściwościami.

a) Formaty plików

Zasadniczo każda mapa do gry SETTLERS IV zapisywana jest jako oddzielny plik. Istnieją jednak dwa formaty, w jakich mapa może zostać zapisana.

Plik w formacie .edm można otworzyć jedynie w edytorze, zaś pliki w formacie .map mogą zostać wykorzystane jedynie w samej grze. Tak więc tworząc mapę w edytorze, otrzymujesz plik .edm. Aby móc otworzyć ją w grze, należy polecić edytorowi stworzenie pliku .map. Odpowiada za to funkcja „Eksport".

b) Standardowe foldery

Aby móc otworzyć mapę w grze SETTLERS IV, musi się ona znajdować w folderze „[Folder instalacji gry]\map\User". Podczas eksportowania pliku .edm, nowo utworzona mapa zostanie automatycznie zapisana w tym folderze.

Standardowym folderem, w którym przechowywane są pliki .edm, które można poddawać obróbce w edytorze jest

„[Folder instalacji gry]\map\Editor".

c) Prawa autorskie

Sprzedaż map utworzonych za pomocą edytora oraz czerpanie z nich jakichkolwiek korzyści materialnych lub wykorzystanie w celach komercyjnych są zabronione.

8.2 Zalecana kolejność postępowania

Projektowaliśmy edytor z myślą o udostępnieniu użytkownikowi jak największej liczby opcji tworzenia własnych map. Ten rozdział opisuje postępowanie projektantów firmy Blue Byte podczas tworzenia map, i powinien służyć jako wskazówka podczas twoich pierwszych prób korzystania z edytora. Oczywiście możesz w dowolnym momencie odejść od przedstawionej tu kolejności i również otrzymać ciekawe, wolne od błędów mapy.

Na początku musisz rozważyć jaki typ mapy zamierzasz stworzyć. Czy będzie to mapa do rozgrywek wieloosobowych, czy raczej rozegra się na niej fascynująca misja dla jednego gracza? Czy gra ma trwać długo, czy też krótko? Kiedy ustalisz już co zamierzasz osiągnąć, możesz przystąpić do tworzenia odpowiedniej mapy.







a) Określenie powierzchni lądu

Z menu „Plik" wybierz „Nowy" i określ rozmiar mapy. Zauważysz zapewne, że początkowo na mapie znajduje się wyłącznie woda. Narysuj teraz ląd, korzystając z narzędzia „Trawa". Upewnij się , że utworzony kontynent ma swój ostateczny obrys.

Drobna podpowiedź: zacznij rysowanie z dużą szerokością narzędzia. Narysuj ogólne zarysy lądu. Następnie narysuj linię brzegową mniejszym pędzlem, przy włączonej funkcji „Rozpraszania". Dzięki temu linia brzegowa będzie wyglądała bardziej naturalnie.

b) Ustawianie punktu startowego

Kiedy ląd przybierze już żądane kształty, należy ustalić punkty startowe dla wszystkich stron w grze. Służy do tego narzędzie „Ustal pozycję startową". Pamiętaj, że w danym momencie wpływasz wyłącznie na pozycję startową aktualnie wybranego gracza.

Przycisk „Gracz" otwiera okno „Ustawienia gracza", w którym możesz dokonać edycji poszczególnych graczy i drużyn.

c) Rozmieszczanie gór

W grach z serii THE SETTLERS góry pełnią bardzo istotną funkcję: można w nich znaleźć surowce takie jak ruda żelaza, węgiel, złoto, kamienie i siarka. Ponieważ surowce te są niezbędne do rozwoju osiedla, gracze będą próbowali jak najszybciej rozszerzać swoje terytoria w kierunku bogatych w złoża górskich formacji. W związku z tym odpowiednie rozmieszczenie gór wywiera poważny wpływ na przebieg gry.

Pamiętaj, że góra określona jest nie tyle jej wyniesieniem ponad otaczający teren, co użytą teksturą. Ustaw podłoże na „Skałę", a edytor zinterpretuje narysowane w ten sposób obszary jako góry, nawet jeżeli później obniżysz te podziemne skały.

d) Grunt

Przez „Grunt" w edytorze rozumiany jest typ lądu, innymi słowy trawa, pustynia, bagna itp. Na mapie powinny się znaleźć różne rodzaje gruntu, gdyż w ten sposób decydujesz o „grywalności" mapy. Na przykład na niektórych rodzajach terenu nie można wznosić budynków. Upewnij się, że na mapie jest wystarczająco dużo miejsca pod budowę osad! Poszczególne typy lądu pomogą nadać twojej mapie szczególny klimat, od samego początku gry!

e) Zbiorniki wodne

Najwyższa pora rozmieścić na mapie jeziora. Służy do tego narzędzie „Woda". Pamiętaj, że wszystkie „lądowe" zbiorniki wodne muszą być pomalowane na wierzchu tak pędzlem o nazwie „Staw". Wszystkie zbiorniki wodne nie określone jako jeziora lub rzeki będą traktowane jak ocean (z animacjami fal, mewami, itd.).





f) Rzeki

Po rozmieszczeniu jezior, należy dodać do mapy rzeki. W przyrodzie rzeki płyną zawsze od gór do jezior lub oceanów. Naturalnie wyglądający szlak wodny zaczyna się od najmniejszej szerokości rzeki (Szerokość 1), a kończy największą (Szerokość 4). Pamiętaj, że ujścia rzek możesz umieścić wyłącznie pomiędzy rzeką szerokości 4 a jeziorem lub oceanem.

g) Poziomice

Nadszedł czas, by narysować na mapie poziomice. Możesz to zrobić na dwa sposoby – ręcznie, lub przy użyciu funkcji „Fraktalizacja poziomic". Zalecane jest ręczne wykończenie linii konturowych, ponieważ fraktalizacja zapewnia jedynie równomierne rozmieszczenie wzniesień na całej mapie. Wyraźne wyniesienie gór ponad tereny trawiaste będzie wyglądało bardziej naturalnie. Nie należy jednak czynić krajobrazu nazbyt pagórkowatym, gdyż powoduje to poważne wydłużenie czasu stawiania budynków. Pamiętaj, że miejsce budowy musi zostać najpierw wyrównane przez Kopaczy!

h) Ustalanie warunków początkowych

Warunki początkowe dla poszczególnych stron rozgrywki w dużej mierze zależą od rodzaju tworzonej mapy.

Na symetrycznej mapie przeznaczonej do rozgrywek wieloosobowych można nie ustalać żadnych warunków początkowych. Każdy z graczy rozpocznie wówczas grę, posiadając jedną małą wieżę oraz standardową ilość osadników i surowców. Jeśli nie sprecyzowano inaczej, zostaną one automatycznie rozmieszczone na mapie na początku gry.

Z drugiej strony, jeżeli tworzysz wyrafinowaną misję dla jednego gracza, rozmieszczenie pewnych budynków i określenie ilości pewnych surowców może być konieczne.

Ponieważ ustalenie warunków początkowych ma daleko idące konsekwencje, weź pod uwagę następujące wskazówki:

- Każdemu graczowi powinieneś przydzielić tylko po jednym budynku. Pozwoli ci to również ustalić ich przynależność plemienną, której nie będzie można zmienić podczas gry.
- Aby móc w ogóle stawiać budynki, należy określić obszar osadnictwa. Można to zrobić stawiając jakiś budynek podstawowy. Wówczas od razu zobaczysz granicę osady wyznaczającą obszar na którym możesz rozmieścić budynki i Osadników.
- Usuwając z mapy budynek podstawowy, automatycznie usuwasz też wszystkie budynki i osadników, którzy znajdowali się w obszarze „chronionym" przez ten budynek. Ta zmiana nie może zostać cofnięta przy użyciu funkcji „Cofnij".
- Najpierw rozmieść na mapie budynki, a dopiero później drzewa, kamienie i inne obiekty. Pozwoli ci to uniknąć późniejszych problemów z wygospodarowaniem wolnej przestrzeni pod budynki.







Jeżeli chcesz by którymś z graczy był komputer, pamiętaj o mocnych i słabych stronach SI (sztucznej inteligencji). Powinieneś dać komputerowi lekką przewagę nad graczami – ludźmi. Możesz dać mu nieco więcej początkowych surowców lub odpowiednio rozmieścić budynki istniejące od początku gry. Możesz na przykład umieścić drwali i tartaki blisko siebie i równocześnie blisko lasu.

Daj komputerowi „odpowiednią" przewagę, przydziel mu raczej dodatkowe towary i surowce niż dodatkowych osadników i budynki. Na przykład: jeżeli chcesz, żeby grał agresywnie i dysponował silną armią, po prostu nie dawaj mu wielu żołnierzy, bo wówczas natychmiast po rozpoczęciu gry zaatakowałby pozostałych graczy. Powinieneś raczej przydzielić mu szczodre ilości żelaza, węgla i złota, tak by mógł szybko rozwinąć produkcję na cele militarne.

i) Rozmieszczanie Osadników

Po rozmieszczeniu budynków, pora umieścić na mapie również Osadników! Mogą wtedy wprowadzić się do budynków i rozpocząć pracę. Pamiętaj, że Osadnicy przeszkoleni w jakimś zawodzie nie mogą zmienić się z powrotem w tragarzy. Tak więc przydzielanie dużej ilości Piekarzy lub Kowali nie będzie szczególnie pomocne, natomiast przydzielenie dużej ilości Tragarzy, Kopaczy i Budowniczych znacząco ułatwi rozbudowę osiedla.

Możesz również skorzystać z zdefiniowanych wcześniej zespołów Osadników. Składają się one z przedstawicieli różnych profesji, i umożliwiają zbudowanie kwitnącego osiedla w każdych warunkach.

j) Rozmieszczanie surowców

Nadszedł czas na rozmieszczenie złóż. Możesz umieszczać je ręcznie lub skorzystać z funkcji automatycznego rozmieszczenia. Zalecane jest ręczne rozmieszczanie surowców.

Rozmieszczenie automatyczne polega na przypisaniu losowej ilości wybranego surowca na każdym polu, na którym jest to możliwe. Zapewnia to równomierną dystrybucję złóż minerałów. Atrakcyjniejsze dla graczy jest jednak znajdowanie dużych ilości konkretnego surowca skoncentrowanych w pewnym obszarze.

Kopalnie pokrywają wówczas więcej pól z tym samym surowcem i dają większy urobek.

Rudę żelaza oraz węgiel powinieneś rozprowadzić bardzo obficie, ponieważ mają one podstawowe znaczenie dla rozwoju osiedla. Zasoby złota, siarki i kamieni mogą być mniejsze.

Nie zapomnij umieścić na mapie dużej ilości ryb, tak aby niedobory żywności nie spowalniały zbytnio rozwoju przemysłu metalowego.

Szczególną uwagę na sprawiedliwą dystrybucję surowców należy zwrócić tworząc mapę do gry wieloosobowej. Niesprawiedliwość na tym polu może łatwo uniemożliwić graczowi odniesienie zwycięstwa.





k) Trojanie

Nowe plemię oznacza nowe opcje w edytorze! Koniec końców – zależy nam na dobrym poznaniu nowo przybyłej nacji! Dodawanie Trojan do map przebiega identycznie jak w przypadku innych plemion. Naturalnie, możliwe jest tworzenie map z wcześniej zdefiniowanych elementów, przeznaczonych specjalnie dla tego plemienia.

Zatem – do dzieła! Trojanie czekają...

l) Testuj, testuj i jeszcze raz testuj...

Jeżeli naprawdę chcesz stworzyć doskonałą mapę, bardzo staranne rozmieszczenie rozmaitych obiektów, to niestety jeszcze nie wszystko. Musisz poddać swoją mapę szczegółowym testom praktycznym, aby upewnić się, że wszystko działa zgodnie z twoim zamierzeniem. Oznacza to, że musisz kilkakrotnie rozegrać nową mapę, a także poprosić o to kilku znajomych. Zwracaj uwagę na komentarze i zastrzeżenia testerów, i odpowiednio dopasuj poziom trudności.

Pamiętaj, że testerzy nie znają twojej mapy, i ostrożne rozglądanie się wokoło zajmie im trochę czasu, podczas gdy ty będziesz się od razu koncentrował na decydujących posunięciach.

m) Ogólne wskazówki w skrócie:

- Lepiej zapewnić graczom zbyt wiele wolnego miejsca, niż zbyt mało.
- Zbyt pofałdowana mapa wydłuży czas wznoszenia budynków.
- Przy rozmieszczaniu surowców nie korzystaj z funkcji „Spray". Twórz raczej rejony o dużej koncentracji surowców.
- Kanały żeglowne powinny być raczej zbyt szerokie, niż zbyt wąskie.
- Pamiętaj o mocnych i słabych stronach SI. Niejednokrotnie trzeba sprawdzić, jak gracz komputerowy zachowa się w danej sytuacji.
- Gry wieloosobowe w trybie Konflikt powinny się toczyć na mapach symetrycznych. Zapewni to równe warunki dla wszystkich stron.

Życzymy miłej zabawy przy tworzeniu nowych map do SETTLERS IV!

8.3 System menu

8.3.1 Menu Plik

a) Nowy

Kiedy chcesz stworzyć nową mapę, musisz wpierw podać jej rozmiar. Dlatego właśnie opcja ta wywołuje okno „Ustal rozmiar mapy". Po podaniu wymiarów otrzymujesz nową, pustą mapę.

b) Nowa z klucza

Tu możesz wpisać klucz mapy losowej, która zostanie automatycznie utworzona w edytorze. Użytkownik ma jednak możliwość jej późniejszej edycji.





Uwaga: Mapa poddana edycji nie będzie już posiadała klucza, gdyż nie jest już mapą losową! Aby udostępnić ją innym graczom, musisz przekazać im odpowiedni plik.

c) Otwórz/Zapisz/Zapisz jako...

Tu możesz otworzyć istniejącą mapę w formacie .edm lub zapisać swoje dzieło jako plik .edm.

d) Eksport mapy do gry

Tym poleceniem utworzysz plik .map z otwartego aktualnie pliku .edm. We właściwej grze można wykorzystywać wyłącznie pliki .map. Format .edm. jest przeznaczony tylko dla edytora.

e) Zakończ

Tym poleceniem opuszczasz edytor map.

8.3.2 Menu edycja

a) Cofnij/Powtórz

Ta funkcja pozwala na cofnięcie dokonanych zmian lub anulowanie cofnięcia.

b) Ustawienia mapy

Wywołuje okno „Ustawienia mapy", w którym można określić rodzaj mapy, tryb i ustawienia gry.

c) Ustawienia graczy

Wywołuje okno „Ustawienia graczy", w którym możesz określić ilość i rodzaj graczy oraz ich sojusze. Znajdziesz tu również tak zwane „kombinacje" dla map typu A.

d) Warunki zwycięstwa

Wywołuje okno „Warunki zwycięstwa". Ta opcja jest dostępna wyłącznie dla map typu B.

e) Rozmieść surowce losowo

Jeśli wybierzesz tę opcję, wówczas na każdym polu, które może zawierać, surowce znajdzie się losowa ilość losowo wybranego surowca.

Uwaga: To polecenie likwiduje wszelkie rozmieszczone ręcznie surowce i nie może zostać odwołane komendą „Cofnij"!

f) Usuń surowce

Ta funkcja pozwoli ci usunąć z mapy wszystkie surowce, w tym te, które umieszczono na niej ręcznie.

g) Stwórz mapę losową

Ta opcja wywołuje okno tworzenia map losowych.

h) Zwiększ górzystość

Ta funkcja wywołuje menu zwiększania górzystości.

i) Wybierz pędzel obiektowy

Ta opcja wywołuje nowe okno „Konfigurowalny pędzel obiektowy".

j) Sprawdź mapę

Ta opcja otwiera okno przeglądu, w którym znajdziesz tabele wyszczególniające wszystkie rzeczy, które zostały umieszczone na mapie.

Sprawdza ona także, czy mapa w swoim obecnym stanie może zostać wykorzystana do gry. Zostaniesz powiadomiony o jakichkolwiek błędach lub ostrzeżony o problematycznych ustawieniach. Wyświetlenie komunikatu o błędzie, oznacza, że mapa nie może zostać rozegrana bez wprowadzenia zmian. Komunikat ostrzeżenia oznacza, że mapa może zostać rozegrana, lecz pewne ustawienia mogą, pomimo to, spowodować problemy.

8.3.3 Menu Widok

Ustawienia dokonywane w tym menu regulują wygląd edytora. Nie mają wpływu na samą mapę.

a) Wyświetl wybór narzędzi; Wyświetl ustawienia narzędzi

Włącza lub wyłącza wspomniane okna. Zalecane jest otwarcie obu z nich.

b) Wyświetl mapkę

Możesz teraz oglądać całą mapę w specjalnym oknie podglądu. Mapka ta jest ciągle uaktualniana, odzwierciedlając na bieżąco wszystkie wprowadzone do mapy zmiany.

c) Wyświetl obiekty, budynki, Osadników, stosy dóbr, pozycje startowe, surowce

Włączaj lub wyłączaj te opcje zależnie od stopnia zaawansowania twoich prac nad mapą.

d) Wyświetlaj animacje

Jeżeli oglądasz mapę z bardzo małym powiększeniem, polecamy wyłączenie animacji podczas edycji, aby zmniejszyć obciążenie procesora i zwiększyć płynność pracy programu.

e) Sprzętowe wyświetlanie terenu, obiektów i tekstur

Korzystając z tych opcji możesz wykorzystać swój akcelerator 3D w celu szybszego i bogatszego w detale wyświetlania grafiki (w szczególności cieni). Zauważ, że „Sprzętowe wyświetlanie krajobrazu" musi być włączone, aby móc włączyć „Sprzętowe wyświetlanie obiektów". Filtr tekstur można dopiero gdy dwie pozostałe opcje zostaną włączone.

8.3.4 Menu Pomoc

Tu znajdziesz podręcznik użytkownika w formacie .pdf .

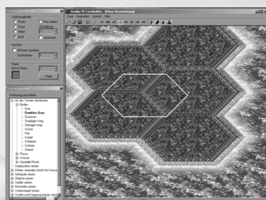
8.4 Ustawienia narzędzi

W tym oknie możesz określić właściwości pędzla używanego do „malowania" lądu, obiektów, budynków, itd.

a) Szerokość narzędzia

Aby ułatwić edycję mapy, edytor pozwala na zmianę grubości pędzla. Dostępne są szerokości od 1 do 25 oraz ustawienia predefiniowane: Punkt, Wąsko, Średnio i Szeroko.

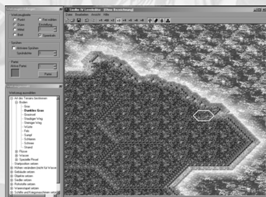
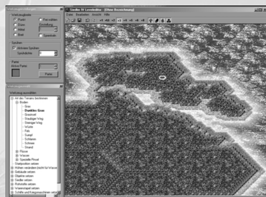


Cętkowanie: Ta opcja zapobiega rysowaniu absolutnie prostych linii. Korzystając z niej osiągniesz bardziej naturalny wygląd mapy.

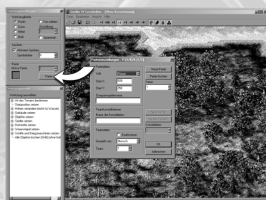
b) Spray

Funkcja „Spray" powoduje, że powierzchnia o średnicy dwukrotnie większej od średnicy wybranego pędzla zostanie pokryta wybranymi obiektami. Obiekty zostaną rozmieszczone nieregularnie i z wieloma przerwami. Intensywność sprayu można regulować w zakresie od 1 do 25.

d) Gracz

Tutaj możesz zdecydować, który gracz ma być w danej chwili aktywny. Wszystkie budynki i Osadnicy muszą być przypisane któremuś z graczy. Przycisk „Gracz" otwiera okno „Ustawienia graczy".



8.5 Wybór narzędzi

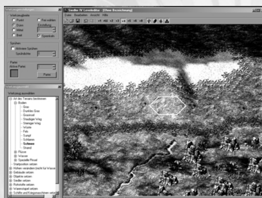
Wśród narzędzi znajdziesz rodzaje podłoża, budynki, obiekty, surowce i wiele innych. Ogrom dostępnych możliwości ma pozwolić twojej fantazji w pełni rozwinąć skrzydła. Narzędzia zostały podzielone na grupy i podgrupy.

Wybrane obiekty umieszczasz na mapie, zwyczajnie klikając lewym przyciskiem myszy [usuwasz je, klikając z przyciśniętym klawiszem CTRL].




a) Wybór rodzaju podłoża

W tej grupie znajdziesz grunt, wodę oraz typy rzek, a także dwa specjalne pędzle.

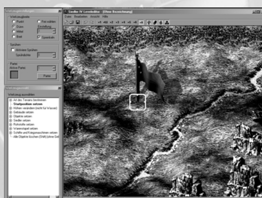


Pamiętaj, że niektóre narzędzia mają szczególne właściwości:

- Na niektórych rodzajach podłoża nie można stawiać budynków.
- Ujścia rzek mogą zostać umieszczone wyłącznie pomiędzy rzekami szerokości 4 a i jeziorami lub oceanami.
- Pędzel „Staw" zamienia zbiornik wodny w jezioro [bez fal i z kaczkami zamiast mew].
- Pędzel „Mrok" zmienia istniejący teren w Mroczną Ziemię. W THE SETTLERS IV nie ma „Mrocznej Wody". Mroczną Ziemię możesz z powrotem przekształcić w normalną, malując pędzlem „Mrok" z przytrzymanym klawiszem CTRL.

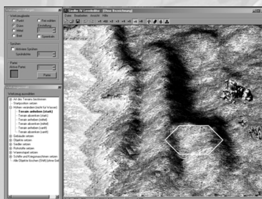
b) Ustal pozycje startowe

Korzystając z tego narzędzia, ustalasz pozycję startową aktywnego gracza.



c) Zmień wysokość [nie dotyczy wody]

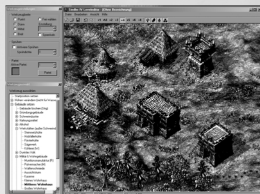
Narzędzia z tej grupy służą do zmiany wysokości terenu. Robiąc to, musisz także określić jak strome mają być powstałe zbocza [łagodne, średnie, strome].







d) Rozmieszczanie budynków

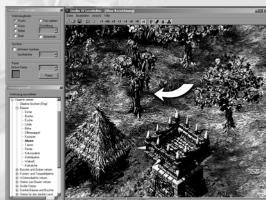


Budynki możesz postawić wyłącznie w obszarze należącym do gracza, określonym przez jego budynek podstawowy.

Pamiętaj, że budynki oznaczone literami [R,M,W,T] mogą być wykorzystane wyłącznie przez dane plemię.

e) Rozmieszczanie obiektów

Choć wszystkie obiekty upiększają osiedle, niektóre są wręcz niezbędne do prawidłowego rozwoju osiedla (np. materiały budowlane, czyli drzewa i kamienie). Krzewy i trawy, obiekty wybrzeża, stawy i rośliny wpływają wyłącznie na wizualną stronę osiedla. Pamiętaj jednak, że duże obiekty zajmą miejsce, które mogłoby zostać wykorzystane pod budowę (dotyczy to w szczególności dużych kamieni).



Istnieje także wiele obiektów przeznaczonych specjalnie dla Mrocznego Plemienia: od mrocznych drzew i krzewów, poprzez kamienie, po różne obiekty takie jak mroczny bluszcz lub mroczne stawy.

Korzystając z opcji automatycznego generowania możesz wybrać obiekty, które zostaną rozmieszczone w sposób losowy.

Wykorzystaj ją na przykład do dodania lasu z różnymi rodzajami drzew lub kamienistego terenu z różnymi rodzajami skał. Ręczne rozmieszczenie tych obiektów zajęłoby mnóstwo czasu.

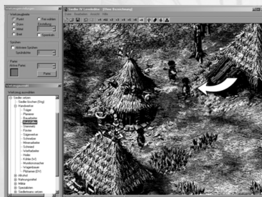
f) Nowe narzędzie „Konfigurowalny pędzel obiektowy"

Aby maksymalnie ułatwić ci tworzenie ciekawych, różnorodnych map, edytor został wyposażony w nową funkcję – pędzel obiektowy. Możesz teraz skonfigurować osiem własnych pędzli do tworzenia krajobrazu. Każdy z nich może się składać z ośmiu różnych obiektów, o ośmiu różnych stopniach zagęszczenia. Tworzenie krajobrazów tematycznych (jak np. stepy, łąki, itd.) będzie teraz dziecinnie proste.

Co ważne, pędzli obiektowych można używać także w trybie Spray.

g) Rozmieszczanie Osadników

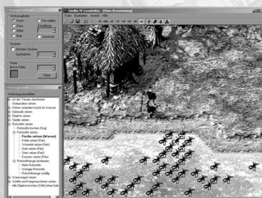
Narzędzia z tej grupy służą do rozmieszczania na mapie różnych rodzajów Osadników. Możesz umieszczać ich pojedynczo lub jako gotowe zespoły.



h) Rozmieszczanie surowców

Do stworzenia dobrze prosperującego osiedla potrzebne są różne surowce. Umieszczasz je na mapie, wybierając odpowiednie narzędzie z menu „Rozmieść surowce" i wskazując miejsce docelowe – wodę [ryby] lub góry [węgiel, żelazo, złoto, siarka, kamień].

Narzędzie „Określ ilość surowca" pozwala ci regulować zasobność złóż surowców, które zostały już rozmieszczone.

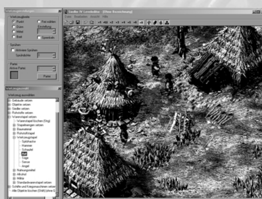


Uwaga: Nie zdziw się, gdy po wybraniu narzędzia surowców, z mapy znikną wszystkie obiekty. Zostają one automatycznie ukryte, aby ułatwić rozmieszczanie surowców. Obiekty nadal znajdują się na mapie, po prostu nie są chwilowo wyświetlane.

Aby przywrócić wyświetlanie surowców, kliknij opcję „Wyświetlaj surowce" w menu Widok.

i) Rozmieszczanie stosów dóbr

Wybudowanie kwitnącej osady wymaga pewnej początkowej ilości dóbr i surowców. Jeżeli chcesz ułatwić graczom rozbudowę, możesz udostępnić im dodatkowe stosy dóbr już na początku gry.







Standardowe stosy dóbr zawierają materiały budowlane [deski, pnie, kamienie], surowce [żelazo, węgiel, siarka], narzędzia [młoty, kilofy, piły] oraz żywność [ziarno, chleb, mięso]. Dobra te nie powinny być mylone z surowcami znajdującymi się pod ziemią (patrz punkt 8.5.h). Zostały one już w jakiś sposób przetworzone: żelazo zostało przetopione w sztabki, narzędzia zostały wykute w kuźni, itp. Jeden stos może zawierać maksymalnie osiem jednostek danego dobra.

j) Rozmieszczanie okrętów i machin wojennych

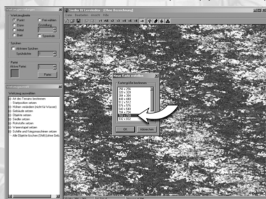
Te narzędzia służą do rozmieszczania na mapie okrętów i machin wojennych. Do dyspozycji gracza oddano statki handlowe, promy i okręty wojenne. Statki są szczególnie ważne, gdy mapa składa się z kilku oddzielnych kontynentów.

Rodzaje dostępnych machin wojennych zależą od plemienia, do którego należy wybrany gracz.

8.6 Okna

8.6.1 Stwórz nową mapę

Tutaj określisz wielkość nowej mapy. Dostępne są rozmiary od 256x256 do 1024x1024.



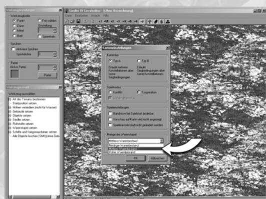


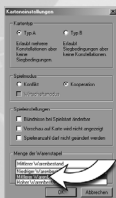
8.6.2 Ustawienia mapy

a) Rodzaj mapy

Typ A:

Wybierając mapę typu A, możesz ustalić maksymalnie 10 różnych kombinacji – patrz okno „Ustawienia graczy". Pamiętaj, że dla map typu A nie można definiować warunków zwycięstwa.





Typ B:

Na mapach typu B można określać warunki zwycięstwa. To ty zadecydujesz, czy aby zwyciężyć należy pokonać pewnego wroga, zdobyć pewien budynek, czy też wyprodukować pewną ilość dóbr – patrz okno „Warunki zwycięstwa". Warunki zwycięstwa zawsze dotyczą jedynie Drużyny 1. Pamiętaj, że dla map typu B nie można ustalić żadnych kombinacji.

b) Tryb gry

Tu możesz określić, czy ty i pozostali gracze mają współzawodniczyć, czy współpracować dla osiągnięcia celu gry. Zauważ, że tryb ekonomiczny może być rozegrany jedynie jako Konflikt.

c) Ustawienia gry

Tu zadecydujesz, czy ustalone przez ciebie sojusze mogą zostać zmienione przez graczy. Możesz również wyświetlić podgląd mapy i ustalić czy może ona zostać rozegrana wyłącznie przez maksymalną dopuszczalną liczbę graczy.

Podgląd mapy jest szczególnie przydatny dla początkujących twórców map, gdyż pozwala zobaczyć jak wygląda cała mapa i gdzie zlokalizowane są pozycje startowe wszystkich graczy.

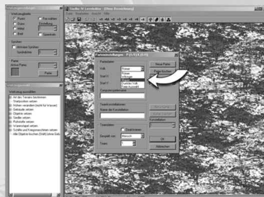
d) Ilość zapasów

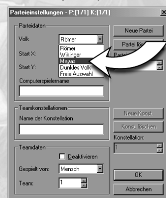
Ta funkcja jest aktywna tylko wtedy, gdy tworzysz mapę bez budynków i jednostek. Określ ilość zapasów i zdecyduj, czy może ona zostać zmieniona na początku gry.

8.6.3 Ustawienia graczy

a) Dane graczy

Tu możesz określić, czy gracz może swobodnie wybrać swoje plemię, czy też jest ono z góry ustalone.





Jeżeli gracz ma mieć swobodny wybór plemienia, wówczas nie można zbudować dla niego żadnych budynków (ponieważ to z góry określiłoby plemię). Tu także wyświetlane są współrzędne pozycji startowych. Można tu też wpisać imię gracza komputerowego. Korzystając z przycisków po prawej stronie ekranu, możesz dodawać lub usuwać graczy. Wyświetlany jest tu także numer aktywnego gracza.

b) Kombinacje [dostępne tylko dla map typu A]

Dla map typu A nie można podawać warunków zwycięstwa, za to można ustalać kombinacje drużyn. Możesz tworzyć drużyny ludzi, graczy komputerowych lub mieszane. Przypisz każdego gracza do jakiejś drużyny i określ, czy ma on być kontrolowany przez człowieka, komputer, lub czy dopuszczalne są obie możliwości. Gracze o tym samym numerze drużyny automatycznie stają się sprzymierzeńcami.





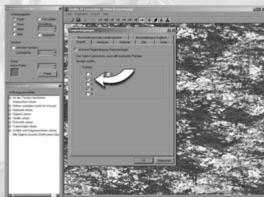
Jako że dla każdej mapy typu A możesz określić aż do dziesięciu kombinacji, pomocne może być nadanie im charakterystycznych, znaczących nazw.

Przykład: „2na2" może być nazwą Kombinacji 1 w twojej grze. W Drużynie 1 określasz pierwszego zawodnika jako Rzymianina/Człowieka i drugiego jako Maja/Komputer. Trzeciego i czwartego gracza przydzielasz do Drużyny 2 jako Rzymianina/Człowieka i Wikinga/Człowieka. Tak więc w Kombinacji 1 jeden człowiek i jeden gracz komputerowy będą grać przeciwko dwu ludziom. Naciśnięcie przycisku dezaktywacji usuwa gracza z bieżącej kombinacji drużyn.

8.6.4 Warunki zwycięstwa [dostępne tylko dla map typu B]

W tym oknie określasz jakie warunki musi spełnić gracz, by pomyślnie ukończyć misję.

Pamiętaj, że aby osiągnąć zwycięstwo, spełnione muszą zostać wszystkie aktywne warunki zwycięstwa.



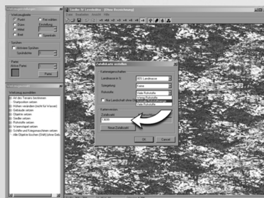
Możesz na przykład określić, że gracz 2, aby zwyciężyć, musi zniszczyć kopalnie złota gracza 3 i że musi następnie wyprodukować 50 sztabek tego cennego kruszcu. Gra nie zostanie wygrana dopóki nie zostaną spełnione obydwa warunki.

Możliwe ustawienia to:

- **Wrogowie:** Określ, które strony mają zostać pokonane.
- **Budynki:** Decydujesz, jakie budynki należące do jakiego gracza mają zostać zniszczone.
- **Terytorium:** Wprowadź współrzędne miejsc, które mają zostać zajęte.
- **Czas:** Określ, jak długo jeden lub więcej graczy musi przetrwać.
- **Dobra:** Wybierz maksymalnie trzy dobra, które mają zostać wyprodukowane w określonych ilościach.
- **Opis w języku miejscowym/Opis angielski:** Jeżeli chcesz pokazać swoje dzieło znajomym, warto zaopatrzyć je w stosowny opis. W górnym polu określasz cel misji. Przekaż graczom dodatkowe informacje, które mogą być istotne, np.: „Po zniszczeniu ich świątyni, Majowie planują kampanię odwetową – zbierz jak najwięcej żołnierzy!" W dolnym polu możesz umieścić porady, np.: „Zdobądź odpowiednią ilość żelaza!" Jeżeli to tylko możliwe, dodaj także opis w języku angielskim.

8.6.5 Stwórz mapę losową

Komputer utworzy mapę losową na podstawie podanych przez ciebie wytycznych. Oczywiście możesz następnie dokonać ręcznych poprawek. Można nawet polecić komputerowi stworzenie mapy bez obiektów, którą wykorzystasz później jako podstawę do dalszego tworzenia.





a) Cechy mapy

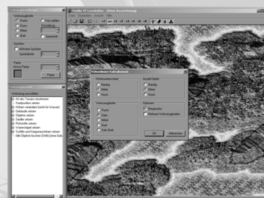
Podaj, jaki procent mapy mają pokrywać lądy, określ symetrię oraz ilości surowców. Komputer stworzy mapę na podstawie tych ustawień i numeru losowego.

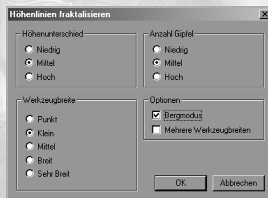
b) Wersja mapy

Tutaj możesz podać lub wygenerować numer losowy, a także odczytać niepowtarzalny klucz mapy.

8.6.6 Zwiększ górzystość

Ta funkcja pomaga zwiększyć zróżnicowanie terenu lądowego pod względem wysokości. Pamiętaj, że wszelkie wprowadzone do tej pory nierówności terenu zostaną utracone. Im bardziej pagórkowaty krajobraz, tym dłużej będzie trwała praca Kopaczy na placu budowy. Może to spowodować poważne opóźnienia w rozwoju osady.









a) Różnice poziomów

Tu decydujesz, jak strome mają być zbocza podwyższeń i obniżeń terenu.

b) Ilość szczytów

Tu możesz określić ilość górskich szczytów.

c) Szerokość narzędzia

Określ, jaką grubość ma mieć pędzel do malowania wzniesień.

d) Opcje

W trybie „malowania" gór, edytor tworzy możliwie najbardziej strome zbocza. Jeżeli włączysz funkcję „Zmienna szerokość narzędzia", edytor będzie używał losowo wybranych grubości narzędzia przy dodawaniu różnic wysokości na mapie.

8.6.7 Zajmowanie budynków

Budynki podstawowe wyznaczają początkowe terytorium każdej kolonii i zabezpieczają to terytorium przed atakami wroga. Im więcej żołnierzy znajduje się w budynku podstawowym, tym trudniej taki budynek zdobyć.

Kiedy w edytorze umieszczasz budynek podstawowy na mapie, znajduje w nim minimalna ilość żołnierzy (jeden Rycerz 1 poziomu).

Wybierając narzędzie „Umieść wieżę lub zamek" i klikając budynek podstawowy możesz zmienić ilość znajdujących się w nim żołnierzy.





9. Ostrzeżenia i komunikaty o błędach

9.1 Komunikaty o błędach

Komunikaty o błędach sygnalizują problemy, które uniemożliwiają stworzenie prawidłowej mapy. Funkcję sprawdzenia mapy znajdziesz w menu Edycja. Mapa jest także automatycznie sprawdzana każdorazowo przed jej wyeksportowaniem. Jeżeli wykryty zostanie jeden z poniższych błędów, otrzymasz stosowny komunikat. Nie będzie można wówczas wyeksportować mapy bez wprowadzenia poprawek.

9.1.1 Na mapie musi znajdować się przynajmniej jeden kontynent

Nie zdefiniowano żadnego lądu.







9.1.2 Liczba kontynentów przekracza 1024

Pamiętaj, że nawet najdrobniejszy skrawek lądu otoczony oceanem będzie traktowany jako kontynent. Jedną z możliwych przyczyn tego błędu jest tworzenie lądu, korzystając z funkcji spray lub cętkowania.

9.1.3 Gracz 1 musi być człowiekiem

Ten warunek jest nieodzowny.

9.1.4 Nie może być zestawów mieszanych

Oznacza to, że budynki i osadnicy muszą zostać przydzieleni każdemu z graczy lub żadnemu z nich. Formy mieszane są niedopuszczalne. Pamiętaj, że dotyczy to również budynków specyficznych dla danego plemienia.

9.1.5 Komunikaty o błędach dotyczące warunków zwycięstwa

a) W polu „Pokonaj gracza" nie można podać siebie, członka drużyny, ani gracza nieokreślonego.

Sprawdź ten warunek i ewentualnie wprowadź poprawki.

b) W polu „Zniszcz budynek" nie można podać siebie, członka drużyny, ani gracza nieokreślonego.

Sprawdź ten warunek i ewentualnie wprowadź poprawki.

c) Warunek zwycięstwa „Czas" może dotyczyć wyłącznie ciebie i twoich sojuszników.

Sprawdź ten warunek i ewentualnie wprowadź poprawki.

d) Współrzędne terytorium, którego podbicie jest warunkiem zwycięstwa, nie może znajdować się w obrębie twojego terytorium początkowego.

Sprawdź ten warunek i ewentualnie wprowadź poprawki.

9.1.6 Pozycje startowe nie mogą znajdować się na wodzie, śniegu, skałach, bagnach, ani na terytorium innego gracza

Pole, na którym może zostać umieszczona pozycja startowa, musi spełniać pewne warunki. Musi to być trawa. Majowie mogą również zaczynać na pustyni. Ani budynki, ani obiekty, jeżeli znajdują się już na mapie, nie mogą mieć wpływu na pozycję startową. Jeżeli gracz nie ma budynków, należy upewnić się, że w obszarze wokół pozycji startowej o średnicy około 70 pól nie znajduje się terytorium innego gracza, żadne budynki ani obiekty, a podłoże to trawa.

Wszystkie pozycje startowe muszą być oddalone od siebie o przynajmniej 50 pól.





9.1.7 Terytorium gracza, który może znajdować się pod kontrolą komputera nie może rozciągać się na kilka kontynentów

Gracze komputerowi potrzebują jednolitego sektora ekonomicznego.

9.1.8 Tylko jeden gracz komputerowy może prowadzić Mroczne Plemię

Rzecz jasna poplecznik Morbusa ma tylko jednego dowódcę...

9.2. Ostrzeżenia

Ostrzeżenia udzielane są wtedy, gdy program uzna, że niektóre z ustawień mapy mogą powodować problemy podczas gry. Nie oznacza to, że mapa nie nadaje się do rozegrania. Ostrzeżenia mają jedynie zwrócić twoją uwagę na niektóre problematyczne ustawienia, które mogły być zamierzone lub nie.

9.2.1 Brak opisu (dotyczy wyłącznie Map Typu B)

Zasadniczo należy poinformować graczy co jest celem danej rozgrywki. Możesz jednak celowo pozostawić ich w niepewności.

9.2.2 Brak Podpowiedzi (dotyczy wyłącznie Map Typu B)

Oczywiście nikt nie wymaga, abyś udzielał graczom jakichkolwiek podpowiedzi.

9.2.3 Na mapie nie ma drzew

Pamiętaj, że niczego nie można zbudować bez drewna. Jeśli jednak umieściłeś na mapie wystarczającą ilość drewna do wybudowania przynajmniej jednej chaty leśniczego, jednej chaty drwala i jednego tartaku, to mapa będzie nadawała się do rozegrania.

9.2.4 Na mapie nie ma kamieni budowlanych

Na powierzchni mapy nie ma żadnych złóż kamieni nadających się do wykorzystania w budownictwie.

9.2.5 Nie umieszczono zasobów

Bez surowców nie będziesz w stanie zbudować żadnych osad.

9.2.6 Brak przeciwników komputerowych (dotyczy wyłącznie Map Typu B)

Nie będziesz mógł sprawdzić się na polu bitwy. Widocznie twoim celem jest pokojowe osadnictwo.

9.2.7 Nie ustalono warunków zwycięstwa

Pamiętaj, że jeśli nie określisz żadnych warunków zwycięstwa, obowiązywać będą standardowe warunki.

To ostrzeżenie będzie wyświetlone również, jeśli wybrano warunki zwycięstwa opcją „Włącz warunki zwycięstwa", lecz ich nie określono.

9.2.8 Jeden z graczy ma mniej osadników lub towarów niż zalecane

Nie oznacza to, że mapa nie może być rozegrana, lecz stawia jednego z graczy w trudniejszej sytuacji. Może to być celowe, jeżeli chcesz postawić przed tym graczem na tej mapie szczególnie trudne zadanie.

Twórcy gry: Settlers IV

Producent
Thomas Hertzler

Nadzór projektu
Hans-Jürgen Brondle
Erik Simon

Projekt
Hans-Jürgen Brondle
Rainer Foetzki
Torsten Hess
Thorsten Mutschall
Marcus Pukropski
Erik Simon

Programowanie

AI
Stefan Maton
Dietmar Meschede
Volker Stang

Engine graficzny
Marcus Pukropski

Interfejs
Michael Haller

Logistyka
Rainer Foetzki
Dietmar Meschede

Mainframe
Thomas Wiesinger

Gra w sieci
Jan Sebald
Thomas Wiesinger

Dźwięk
Philipp Kursawe
Stefan Pfafferott

Narzędzia
Philipp Kursawe
Stefan Maton
Marcus Pukropski
Thomas Wiesinger

Dodatkowe programowanie
Christian Jungen
Frank Lucht
Stefan Maton

Grafika

Kierownik
Torsten Hess

Budynki
Toby Charlton
Michael Filipowski
Joachim Walther

Postaci
Marko Giertolla
Thorsten Mutschall
Thorsten Wallner

Interfejs
Joachim Walther
Obiekty i tekstury
Michael Filipowski
Torsten Hess
Thorsten Mutschall
Marco Nagel
Joachim Walther

Napisy
Joachim Walther

Dodatkowa grafika
Michael Haller

Sekwencje 3D – fabuła
Torsten Hess
Thorsten Wallner
Joachim Walther
Wolfgang Walk

Sekwencje 3D
Studio VCC Hamburg

Reżyseria
Prof. Markus Fischmann

Nadzór nad animacją
Ariane Hedayati

Kompozycja
Ralph Apfelbaum

Muzyka i efekty dźwiękowe
Haiko Ruttmann

Udźwiękowienie
Studio Berliner Synchron

Nadzór nad produkcją
Haiko Ruttmann

Direction (German)
Rolf Klischewski
Frank Turba
Wolfgang Walk

Direction (English)
Erik Hansen
Rolf Klischewski
Wolfgang Walk

Mapy
Thomas „Eye" Dumrauf
Marko Giertolla
Dennis „BB Wolverine" Hillebrand
G.A.R. „CC Dej" de Jong
Nurlaili „Elly" Legimin
Jorg „Abbadon" Niesenhaus
Erik Simon
Michael „Soc Moby Dick"

Wprowadzenie
Peter Klass
Armin Strobl
Andreas Suika

Teksty w trakcie gry
Rolf Klischewski
Oliver Silski

Zespół Blue Byte Game Channel

Projekt
Richard Lyle
Haiko Ruttmann
Melanie Voit

Programowanie
Boris Kravets



TWÓRCY GRY



Frank Lucht
Richard Lyle
Haiko Ruttmann
Jan Sebald
Melanie Voit

Strona WWW
Michael Dreher
Ralf Roehn
James Ullrich

Kontrola jakości
Jens „BB Proteuss" Beier

Testerzy
Till „BB Brus" Boos
Darius „BB Luluman" Schippritt
Thorsten „BB Rocker" Stranegger
Andreas Suika
Arif „BB Hemres" Aydogan
Ralph „BB Sabre Wulf" Bethke
Marc „BB LoP" Bethke
Martin „BB Scotty" Brammer
Eike „BB Momma T" Bicker
Stefan „BB Cleaner" Chabrowski
Dogan „BB Snoop" Cinar
Joachim Alexis „BB Barracuda" Fleischer
Daniel „BB Zorro" Giebels
Dennis Alexander „BB Wolverine" Hillebrand
Marco „BB Barbarossa" Haake
David „BB Mad Tom" Hopmann
Christian „BB Bunsenbrenner" Johrden
Peter „BB Deep Though" Klafl
Thomas „BB Calcium" Kudela
Rene „BB Necrone" Kulka
Dominik „BB Bela" Porten
Markus Segeth
Patrick „BB Pat" Stoica
Sebastian „BB Elminster" Tennbergen
Maik „BB Butch" Trawka
Andre „BB Greenart" van Leyen
Stefan „BB Puppetmaster" Vilker
Michael „BB 12vis" Unterhalt

Kierownik personalny
Waldemar „BB Contact" Lindemann

Instrukcja
Dale Collins
Oliver Silski

Kierownik projektu, USA
David Lucca

Wersja angielska
Dale Collins
Andrew Hayes

Nadzór nad lokalizacją
Oliver Silski

Public Relations
John Coghlan
Michael Domke
Samantha Hertzler
Stewart-Muir Communications (UK)

Marketing
Sabina Becker
Daniela Brinkschulte
Samantha Hertzler
Andreas Kohmer
Manfred Kallweit
Mike Nielsen
Rike Poppe

Dystrybucja
David Bayliss
Helge Borgarts
Jim Harrod
Nicole Stiefken

Układ instrukcji, opakowanie
Sabina Becker
Daniela Brinkschulte
Samantha Hertzler
Andreas Kohmer
Manfred Kallweit
Rike Poppe

Ilustracje
Torsten Hess
Tom Thiel

Kontrola jakości
Oliver Blanck
Hotline Team
Jonas Asboe
Katrin Eppinger
Bjorn Fleischmann
Thomas Geistert
Tobias Grimm
Stephan Illmer
Juri Kuprat
Peter Okorn
Christian Pltz
Benjamin Reckmann

Specjalne podziękowania
Devon „Bosco" Farr
Jason Habel
Mark Hall
Jeff Heyman
Jlrgen H. Krause
Peter Reincke
Marc Schroeder
Peter Siedhoff





Twórcy gry: Settlers IV Misje Dodatkowe

Dyrektor
Yves Guillemot

Redaktor
Serge Hascoet

Business Manager
Odile Limpach

Ubi Soft Marketing

EMEA Marketing Management
Laurence Buisson-Nollent

EMEA Product Group Management
Axelle Verny

EMEA Product Management
Vincent Munoz

Product Management

Germany
Andreas Balfanz

Dział Produkcji
Pierre Escaich
Emanuelle Brunot
Alexandre Bolchert

In-house Technology
Andreas Hildebrand
Peter Reincke

Project Manager
Dirk Metzenthin

Projekt Gry
Andreas Suika

Kierownik Artystyczny
Thorsten Mutschall

Kierownik Techniczny
Hans-Jürgen Bründle

Programowanie

Główny Programista
Dietmar Meschede

Edytor Map
Marcus Pukropski

Generator Map Losowych
Axel Hau

GUI
Marcel Marre

Programowanie/Narzędzia
Daniel Wilke

BB Game Channel
Thomas Wiesinger
Stefan Guennemann
Michael Dreher
Ralf Rühn
Patrick Melchior

Grafika GUI
Joachim Walther

Dodatkowa Grafika
Marko Giertolla
Daniela Brinkschulte

Projekty Map
Andreas Suika
Thomas ,,eYe" Dumrauf
G.A.R ,,CC Dej'' de Jong
Nurlaili ,,EllY'' Legimin
Jörg ,,Abaddon'' Niesenhaus
Ulrich,,Brain'' Rees
Markus,,Margnesium" Segeth
Ralph,,Spider Five" Spang
Data Wizards
Joachim Fleischer
Dogan Cinar

Podręcznik
Oliver Silski
Adam Zaczek
Claudia Weier Gejic M.A.

Tekst Gry
Oliver Silski
Adam Zaczek

Kierownicy Lokalizacji
Oliver Silski
Adam Zaczek

Kierownik Kontroli Jakości Pomocy Technicznej
Oliver Blanck

Asystent Kontroli Jakości
Thorsten Stranegger

Główni Testerzy
Thorsten ,,BB Rocker'' Stranegger
Christian ,,BB Bunsenbrenner" Johrden
Till ,,BB Brus'' Boos
Testerzy
Ralph ,,BB SabreWulf'' Bethke
Marc ,,BB LoP'' Bethke
Eike ,,BB Momma T'' Bücker
Stefan ,,BB Cleaner'' Chabrowski
Dogan ,,BB Flamesurfer'' Cinar
Marco ,,BB Barbarossa'' Haake
Dennis Alexander ,,BB Wolverine'' Hillebrand
David ,,BB Mad Tom'' Hopmann
Florian ,,BB Copi" Jacobi
Peter ,,BB Deep Thought'' Klafl
Thomas ,,BB Calcium'' Kudela
Dominik ,,BB Bela'' Porten
Patrick ,,BB Pat'' Stoica
Sebastian ,,BB Elminster'' Tenbergen
Maik ,,BB Butch'' Trawka
AndrÈ ,,BB Greenart'' van Leyen
Stefan ,,BB Puppetmaster'' Völker
Sascha "BB Classic" Kohlmann
Frank "BB Rente" Rentmeister
Dirk Wihelmy
Philipp Wetzel
Frank „BB Rente" Rentmeister
Max Redekop







Eiko „BB red_Devil" Menzel
Akos Kuti
Sascha Kohlmann
Marcus Huendgen
Daniel Fengler
Sebastian Foik
Florian „BB Docco" Bützler
Daniela Nowak
Robert Schauer
Tobias Kirschstein
Dunja Mendack
Björn Kaninke
Heiko Borgiel
Yuro Kataoka

Zespół Pomocy Telefonicznej
Jonas „BB Zodiac" Asboe
Jan-Philipp „BB Lost Soul" Blessing
Robin „BB Erzkanzler" Chowdhury
Katrin „BB Khim" Eppinger
Björn „BB Burns" Fleischmann
Thomas „BB Tommy" Geistert
Tobias „BB Raven" Grimm
Stephan „BB Tantus" Illmer
Juri „BB Jop-" Kuprat
Benjamin „BB Dr_B" Reckmann
Michael „BB Vexator" Sichma
Jan „BB Legos" Westendorf

Community Managers
Waldemar ,,BB Contact'' Lindemann

Specjalne podziękowania dla Wszystkich członków rodzin i przyjaciół zespołu Blue Byte, którzy wpierali nasz projekt swoją pomocą i zrozumieniem. Bez nich nasza praca nie byłaby tym, czym jest!

Twórcy gry: Settlers IV Trojanie i Eliksir Mocy

President
Yves Guillemot

Editor
Serge Hascoet

Business Manager
Odile Limpach

Ubi Soft Marketing

EMEA Marketing Management
Laurence Buisson-Nollent

EMEA Product Group Management
Axelle Verny

EMEA Product Management
Vincent Munoz

Product Management Germany
Andreas Balfanz

Production Department
Pierre Escaich
Emanuelle Brunot
Alexandre Bolchert

In-house Technology
Andreas Hildebrand
Peter Reincke

Project Manager
Dirk Metzenthin

Game Designer
Andreas Suika

Art Director
Thorsten Mutschall

Technical Manager
Hans-Jürgen Brändle

Programming

Head
Dietmar Meschede

Map Editor
Marcus Pukropski

Random Map Generator
Axel Hau

GUI
Marcel Marré

Additional Programming /Tools
Daniel Wilke

BB Game Channel
Thomas Wiesinger
Stefan Guennemann
Michael Dreher
Ralf Röhn
Patrick Melchior

GUI

Graphics
Joachim Walther

Additional Graphics
Marko Giertolla
Daniela Brinkschulte

Map Design
Andreas Suika
Thomas ,,eYe'' Dumrauf
G.A.R ,,CC Dej'' de Jong
Nurlaili ,,EllY'' Legimin
Jörg ,,Abaddon'' Niesenhaus
Ulrich ,,Brain'' Rees
Markus ,,Margnesium'' Segeth
Ralph ,,Spider Five'' Spang

Data Wizards
Joachim Fleischer
Dogan Cinar



TWÓRCY GRY



Manual
Oliver Silski
Adam Zaczek
Claudia Weier Gejic M.A.

In-game Texts
Oliver Silski
Adam Zaczek

Localisation Managers
Oliver Silski
Adam Zaczek

Quality Assurance & Customer Support Manager
Oliver Blanck

QA Assistant
Thorsten Stranegger Lead Testing
Thorsten ,,BB Rocker'' Stranegger
Christian ,,BB Bunsenbrenner'' Johrden
Till ,,BB Brus'' Boos

Inhouse Betatest-Team
Ralph ,,BB SabreWulf'' Bethke
Marc ,,BB LoP'' Bethke
Eike ,,BB Momma T'' Böcker
Stefan ,,BB Cleaner'' Chabrowski
Dogan ,,BB Flamesurfer'' Cinar
Marco ,,BB Barbarossa'' Haake
Dennis Alexander ,,BB Wolverine'' Hillebrand
David ,,BB Mad Tom'' Hopmann
Florian ,,BB Copi'' Jacobi
Peter ,,BB Deep Thought'' Klaß
Thomas ,,BB Calcium'' Kudela
Dominik ,,BB Bela'' Porten
Patrick ,,BB Pat'' Stoica
Sebastian ,,BB Elminster'' Tenbergen
Maik ,,BB Butch'' Trawka
André ,,BB Greenart'' van Leyen
Stefan ,,BB Puppetmaster'' Völker
Sascha ,,BB Classic'' Kohlmann
Frank ,,BB Rente'' Rentmeister
Dirk Wihelmy
Philipp Wetzel
Frank ,,BB Rente'' Rentmeister
Max Redekop
Eiko ,,BB red_Devil'' Menzel
Akos Kuti
Sascha Kohlmann
Marcus Huendgen
Daniel Fengler
Sebastian Foik
Florian ,,BB Docco'' Bützler
Daniela Nowak
Robert Schauer
Tobias Kirschstein
Dunja Mendack
Björn Kaninke
Heiko Borgiel
Yuro Kataoka

Hotline Team
Jonas ,,BB Zodiac'' Asboe
Jan-Philipp ,,BB Lost Soul'' Blessing
Robin ,,BB Erzkanzler'' Chowdhury
Katrin ,,BB Khim'' Eppinger
Björn ,,BB Burns'' Fleischmann
Thomas ,,BB Tommy'' Geistert
Tobias ,,BB Raven'' Grimm
Stephan ,,BB Tantus'' Illmer
Juri ,,BB Jop-'' Kuprat
Benjamin ,,BB Dr_B'' Reckmann
Michael ,,BB Vexator'' Sichma
Jan ,,BB Legos'' Westendorf

Community Managers
Waldemar ,,BB Contact'' Lindemann

Special Thanks to all Families and friends of the Blue Byte Team who aided our project with their support and their understanding. Without their backing, our work would not be what it is.

Polska wersja językowa CD Projekt

Kierownik projektu
Marcin Iwiński

Kierownictwo produkcji polskiej wersji językowej
Paweł Składanowski
Filip Wojciechowski

Tłumaczenie
Paweł Pisarzewski
Adam Czechowicz

Udźwiękowienie wersji polskiej
Studio FX

Głosów użyczyli
Brygida Turowska
Marek Prusakiewicz

Wsparcie techniczne
Maciej Marzec

Przygotowanie produkcji
Michał Bakuliński
Magdalena Justyna

DTP
Robert Dąbrowski
Jarosław Wasilewski

Asystent DTP
Paula Duliniec

Marketing
Marcin Marzęcki
Krzysztof Szulc
Mariusz Duda
Konrad Rawiński



POMOC TECHNICZNA/GWARANCJE



Przed skorzystaniem z naszej pomocy technicznej zachęcamy do zapoznania się z instrukcją gry. Upewnij się również, że w Twoim komputerze są zainstalowane wszystkie niezbędne uaktualnienia do systemu operacyjnego oraz najnowsze wersje sterowników do urządzeń.
W celu zapewnienia jak najlepszego wsparcia technicznego uruchomiliśmy internetową Bazę Pomocy Technicznej, która jest pomocna w szybkim rozwiązywaniu problemów z uruchomieniem czy działaniem gier komputerowych.
Wystarczy wejść na naszą stronę internetową: http://www.gram.pl/pomoc/
i zapoznać się z najczęściej zadawanymi pytaniami dotyczącymi wydawanych przez nas gier.

Internet:

Pomoc techniczna na naszej stronie internetowej to najlepsza i najskuteczniejsza droga do znalezienia rozwiązania problemu z posiadaną grą. Znajdziesz tam dokładnie takie same odpowiedzi, jakie otrzymasz pisząc lub dzwoniąc do jednego z naszych pracowników pomocy technicznej. Serwis ten jest całkowicie darmowy i dostępny bez przerwy 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

Email:

Jeżeli z jakiegoś powodu nie znajdziesz odpowiedzi na nurtujące Cię pytanie na naszej stronie internetowej, możesz zwrócić się bezpośrednio do pracownika pomocy technicznej. Wystarczy, że w naszej bazie pomocy technicznej klikniesz link „Zgłoś problem do pracownika działu pomocy technicznej".
Sprawdź czy dokładnie opisałeś problem i czy umieściłeś wszystkie potrzebne informacje na temat Twojej konfiguracji sprzętowej, ponieważ tylko wtedy będziemy mogli szybko i skutecznie pomóc.

Telefon i tradycyjna poczta:

Jeśli jednak nie posiadasz dostępu do internetu możesz zadzwonić do nas pod numer 022 519 69 66, możesz również wysłać do nas list na adres CD Projekt, Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa (koniecznie z dopiskiem „Pomoc Techniczna").
Bądź przed komputerem, gdy zadzwonisz do nas lub miej przy sobie zapisane podstawowe parametry konfiguracji komputera, szczególnie: typ karty graficznej, karty muzycznej, procesora oraz wersję systemu operacyjnego, to w dużym stopniu ułatwi rozwiązanie problemu.
Dział pomocy technicznej pracuje od poniedziałku do piątku w godzinach 9.00-18.00, dlatego też nie zastaniesz nas w pracy w sobotę, czy w dni świąteczne.

Reklamacje:

Prosimy, nie wysyłaj do nas żadnych gier czy też samych płyt przed wcześniejszym skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej, być może problem uda się rozwiązać bez ponoszenia dodatkowych kosztów.
Jeżeli jednak stwierdzisz, że zakupiona gra ma uszkodzone nośniki, możesz skorzystać z naszej gwarancji.

Mamy przyjemność oddać w Państwa ręce najwyższej jakości oprogramowanie, dzięki któremu możecie przenieść się w świat komputerowej rozrywki. Jest ono owocem wielomiesięcznej, wytężonej pracy jego twórców, których celem było przygotowanie produktu kompletnego i satysfakcjonującego Państwa gusty. Akceptując warunki niniejszej umowy i przestrzegając postanowień odnośnie ochrony prawnej tego produktu, dajecie Państwo jego autorom motywację i możliwość dalszej pracy nad podnoszeniem standardu ich gier.

W imieniu firmy CD Projekt, wyłącznego dystrybutora na terenie Polski, prosimy o dokładne zapoznanie się z warunkami niniejszej umowy oraz wszelkimi dodatkowymi warunkami udzielenia licencji (zwanymi łącznie "umową"). Rozpoczęcie korzystania z niniejszego oprogramowania oznacza przyjęcie warunków niniejszej umowy.

Wyłącznym dystrybutorem na terenie Polski jest:
CD PROJEKT Sp. z o.o., ul Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa

WARUNKI GWARANCJI

1. CD PROJEKT gwarantuje nabywcy, że nośnik, na którym Oprogramowanie zostało dostarczone, będzie wolny od wad materiału i wykonania oraz niezainfekowany wirusami komputerowymi.
2. W przypadku stwierdzania w okresie 90 dni od daty zakupu jakichkolwiek wad fizycznych nośnika, uniemożliwiających korzystanie z Oprogramowania, a powstałych bez winy Użytkownika, CD PROJEKT zapewnia bezpłatną wymianę dostarczonego do magazynu Dystrybutora nośnika (wraz z kopią rachunku kupna), na nowy wolny od wad, bądź przy braku możliwości wymiany zwrot kosztów zakupu.
3. W przypadku uszkodzenia nośnika lub stwierdzenia innych jego wad w dowolnym terminie od daty jego zakupu, Dystrybutor wymieni nośnik na nowy po dostarczeniu uszkodzonego nośnika do magazynu Dystrybutora oraz pokryciu kosztów obsługi reklamacyjnej, pod warunkiem dostępności reklamowanego produktu w ofercie CD PROJEKT Sp. z o.o.
4. Reklamowany nośnik należy przesłać na adres Dystrybutora podany na internetowej stronie: http://www.gram.pl/gwarancja/
5. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego Oprogramowania. Wydawca, będąc zarazem posiadaczem praw autorskich, zapewnia użytkownikowi oprogramowanie w stanie, w jakim jest („jak widać").







6. Postanowienia zawarte w tej umowie w żaden sposób nie modyfikują i nie umniejszają ustawowych praw konsumenta. Gwarancja CD Projekt stanowi dodatek znacząco je rozszerzający o nowe przywileje i mający na celu umożliwienie klientom CD Projekt szybsze, nowocześniejsze i mniej sformalizowane korzystanie z przysługującej im gwarancji.
7. Gwarancja obowiązuje na terenie Rzeczpospolitej Polskiej.

WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODĘ

1. CD PROJEKT, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo, wyłącza odpowiedzialność za jakiekolwiek szkody specjalne, przypadkowe, pośrednie lub wtórne będące następstwem używania bądź niemożliwości używania niniejszego oprogramowania.
2. W żadnym przypadku odpowiedzialność CD PROJEKT względem nabywcy niniejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty, jaką Nabywca uiścił za grę.

INFORMACJA O PRAWIE AUTORSKIM

1. Jeżeli w sposób wyraźny nie zostało zaznaczone co innego, wszystkie prawa autorskie, zarówno osobiste jak i majątkowe, do wszystkich składników Oprogramowania przysługują Wydawcy. Oprogramowanie to chronione jest prawem autorskim, porozumieniami międzynarodowymi o prawie autorskim oraz innym ustawodawstwem i porozumieniami międzynarodowymi o ochronie praw na dobrach niematerialnych. Naruszenie tych praw podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.
2. Wszystkie znaki handlowe, znaki stosowane do oznaczenia usług, nazwy handlowe użyte w Oprogramowaniu bądź dołączonej do niego dokumentacji są własnością odpowiednich podmiotów i jako takie podlegają ochronie prawnej.

LICENCJA UŻYTKOWNIKA

1. W związku z niniejszą umową Użytkownik nabywa ograniczone, niewyłączne, zbywalne prawo do użytkowania oprogramowania będącego przedmiotem tej umowy.
2. Użytkownik ma prawo do zainstalowania i używania oprogramowania zgodnie z jego przeznaczeniem na jednym stanowisku komputerowym.
3. Rozpowszechnianie, kopiowanie, wykorzystywanie do celów zarobkowych bez pisemnej zgody CD PROJEKT podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.

OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI

Niektóre osoby narażone na działanie migoczącego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epilepsji lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tych ataków może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji, i które nigdy wcześniej nie doznały epileptycznych ataków. Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien, przed uruchomieniem gry, zasięgnąć porody lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.